6,95 / BFR 130

JAARGANG 5 / APRIL 1997

POWER UNLIMI[TED]

HET GROOTSTE GAMESMAGAZ[INE]



GRATIS KAARTJES CHAMPIONS LEAGUE

POWER UNLIMITED DEELT UIT:

300 GOODIES VOOR NIX!

CONCURRENTIE VOOR RED ALERT:

KRUSH KILL 'N DESTROY

MAGIC THE GATHERING

DIE HARD ARCADE

PORSCHE CHALLENGE

THE CITY OF LOST CHILDREN

LOST VIKINGS 2

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96-97

PRINCE OF PERSIA 2

DIABLO

CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION



Meer dan 4000 pk in één spel!

2 GOOD 2 MISS

Met acht van de krachtigste auto's ter wereld.









Lotus Esprit V8™



Italdesign Calà™



Jaguar XJ220™



ISDERA Commentadore 112i™



Ford GT90™



Ferrari F50™

ELECTRONIC ARTS™

need for speed 2

Scheur over acht van de meest verbazingwekkende en uitdagende openbare wegen ter wereld.

För Windows® 95



2 GOOD 2 MISS

ELECTRONIC ARTS

Schoonheid is in de handen van de controller.





darklight CONFLICT™

Het meest volledige space vechtspel ooit gemaakt met de allermooiste graphics.

Een hemelse manier om te sterven.



Versies voor de PlayStation en Sega Saturn komen binnenkort beschikbaar.

Voor meer informatie E-Mail uksupport@ea.com of jkruis@ea.com, of schrijf naar Electronic Arts, The Netherlands, Lijsterbeslaan 56, 3053 NL Rotterdam.





3
LOST VIKINGS
CRUNCH
CRUNCH

Dit nummer

KRUSH KILL 'N' DESTROY
18
De eerste echte Command & Conquer kloon is uit. KKND komt uit Australië, en wat blijkt, die Aussies kunnen best goed naäpen.

MAGIC, THE GATHERING
20
Het kaartspel Magic is nu op CD-ROM uitgebracht en ook voor niet kenners is het genieten geblazen.

LOST VIKINGS 2
22
Erik, Baleog en Olaf zijn eindelijk terug. Thomas & Bjorn bekeken de PlayStation versie en Bas checkte de Vikings op PC.

SEGA AGES
24
In navolging van Namco Museum Pieces komt nu ook Sega met een aantal originele arcade games uit de oude doos. Erg leuk voor nostalgische geesten maar drie spelletjes is in dit geval een beetje mager.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
25
Ook die goede oude Spot gaat met z'n tijd mee en maakt de sprong van 16- naar 32 bit. Een geslaagde jump!

POWER UNLIMITED DEELT UIT
28
In navolging van de succesvolle actie van vorig jaar, geven we opnieuw voor duizenden guldens aan cadeaus weg. Zo'n 350 goodies voor niets, noppes, nada, nothing! Het enige dat je hoeft te doen is bellen, en doe je dat rete-snel, dan is het incasseren geblazen.

DIE HARD ARCADE
30
Niet te verwarren met Die Hard Trilogy maar wel net zo moddervet. Een spel waarbij zowel de schutters als de knokkers zich helemaal uit kunnen leven.

PORSCHE CHALLENGE
32
Ondanks de strenge supervisie van de Duitse automobielfabrikant is Porsche Challenge toch een vrij dope racespel geworden. Volgens Dre een soort Sega Rally maar dan in een dure Duitse auto.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
36
Zelfs Ben, die niets van voetbal moet hebben, kon niet anders dan z'n waardering uitspreken voor deze voetbaltopper.

THE CITY OF LOST CHILDREN
42
Zowel op PC als PlayStation scoort dit spel topcijfers. Prachtig uitgewerkte details, spanning, goede puzzels, fraaie graphics en dito geluid. Een aanrader!

SENTIENT
44
Een absolute must-have voor folks die houden van een vette Adventure/RPG mix. Eindelijk weer eens iets echt origineels.

HUNTER HUNTED
46
Door het 3D geweld van de hedendaagse games worden 2D platformspellen, die van links naar rechts scrollen, gezien als achterhaald. Hunter Hunted toont aan dat een 2D game zeker nog de moeite waard kan zijn.

DIABLO
48
Het is dat Ben schijfruimte genoeg had, anders had ie Command & Conquer van z'n computer afgegooid om plaats te maken voor Diablo. Dat zegt genoeg lijkt ons.

ERADICATOR
64
Met drie verschillende characters zijn het eigenlijk drie verschillende spellen. Mooi vormgegeven levels en aardig spannend maar erg origineel is 't allemaal niet.

ECSTATICA 2
65
De verwachtingen waren hooggespannen maar Ecstatica 2 lijkt te veel op deel 1 om er echt opgewonden van te raken.

Inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

OP DE SOFA

De meesten onder jullie herinneren zich waarschijnlijk dat ik hard in de race was om de meest populaire lezer van Power Unlimited aller tijden te worden. Ondertussen is dit al meer dan een jaar geleden en sindsdien is er veel veranderd. Ik heb geen NES meer, maar een PlayStation en ongewild heb ik enkele klasgenoten aan de PU gekregen. Waarom ik me al die maanden koest heb gehouden? Kort nadat mijn laatste brief werd geplaatst, veranderde er iets in mij. Langzaam, héél langzaam, begon ik jullie blad leuk te vinden. Dit kan toch niet, dacht ik, er moest iets met me zijn. Ik liep tegen de muren op, mishandelde de kanarie en mijn aquariumvissen en ik kreeg braakneigingen: ik kon geen tien minuten zonder Power Unlimited! Ten einde raad besloot ik maar een psychiater te raadplegen. Die heeft me goed geholpen en ik ben weer helemaal het sarcastische ventje van anderhalf jaar geleden. Ik zal dus weer met plezier elke maand dit mietjesblad afkraken. From now on, Mortal Marcel will bite the dust. So long, suckers.
Jurassic Jeroen van Londersele, Liedekerke, België.

■ Oh, nee! daar gaan we weer....

MARCEL IS GABBER!

Hallooooo! 'T is ikke, Marcel, drievoudig Nederlands kneus/miet van het jaar. Ten eerste wil ik al m'n fans/vijanden bedanken voor jullie inzendingen. Nu over naar het commentaar, wat de fokkin' hell hebben jullie tegen gabbers? Zijn jullie soms vroeger afgewezen als gabber, worden jullie soms zo gepest door gabbers dat jullie 's avonds laat in een foetushouding in bed liggen te huilen? What is the prob? Ga mij nu niet vertellen dat jullie zo'n geweldig sociaal leven hebben.
Mortal Marcel, Goningen.

■ Aha! Marcel is gabber. Dat vraagt om een nieuwe (liefst kale) foto van ons favoriete boertje uut Grunning. Misschien plaatsen we 'm dan wel op de cover!

HOND EET HOND

Power Unlimited is een relaxed blad, dat is gewoon een feit. Maar er zijn een paar dingen waar ik mij rot aan erger. Neem sommige dildo's die van die verschrikkelijk kneuzige brieven schrijven. Er is er bijvoorbeeld eentje die het een compliment vindt om een Belg te zijn. En weet je waarom? Omdat een of andere smurf van de skatende punkband Dog Eat Dog (Ooit een hond een hond zien eten? Wel zien naaien, maar niet zien eten!) uit België komt. Ook is er een sukkel genaamd Thomas Brand die het een belediging vindt dat bij het spel Rise of the Robots 2 de muziek van Brian May als minpunt wordt genoemd. En die Thomas is er ook nog trots op dat Brian May een gitarist bij Queen is geweest. Daar moet je je stil in een hoekje voor gaan zitten schamen!
Bart van Velzen, Hank.

■ Ooit een gabber een gabber zien eten?

ALTO'S EN PUPPIES

Ik wil even iets kwijt over de brief van Maurice uit een vorige nummer. Maurice, ik ben het helemaal met je eens, maar pik je het zomaar dat die PUppies je nog uitschelden onder je brief? Wij gabbers zijn niet verziekt door botte beats en fantasieloos gedreun en wij kunnen zeker brieven schrijven. Kijk eens een keer naar Alto's of Skaters. (Alto's: mensen met een lagere intelligentie dan de normale homo sapiens; luisteren naar alternatieve hardrock muziek). Die Alto's kunnen alleen maar een beetje schreeuwen en wat met hun haren zwaaien. Gabbers hebben zelfs een speciale dans: Hakkuh! Gabbers zijn cool, gabbers zijn aardig (zolang ze niks slopen) en gabbers willen gewoon feestend door het leven gaan!
Gabber Bart.

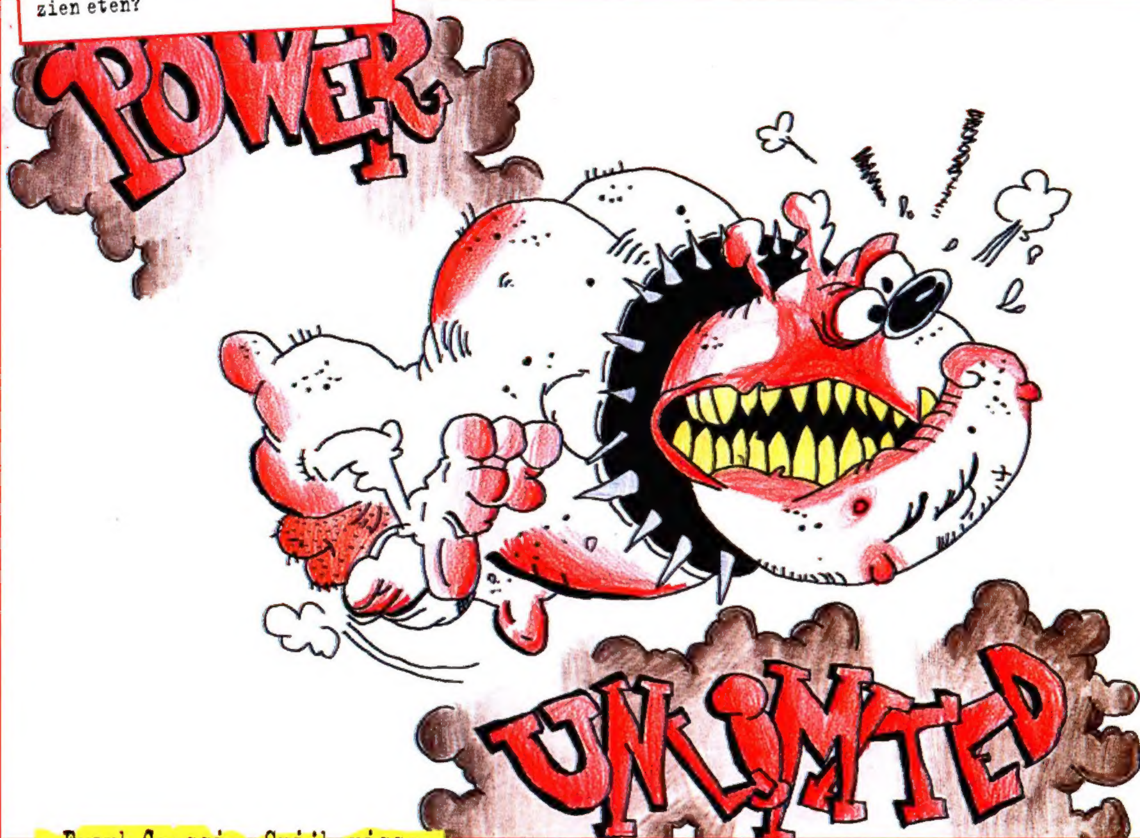
■ Je hebt gelijk, er is niets mooiers dan feestend door het leven gaan. En we moeten iets rechtzetten. Gabbers kunnen inderdaad schrijven! Hele postzakken vol, zo weten wij nu op de redactie van Power Unlimited. Sorry boys en girls, wij hebben het niet zo kwaad bedoeld. Wie nodigt ons nu uit voor een gave Gabber party?

GABBERS VERENIGT U!

Maurice, je bent een super gave gabber. Power Unlimited houdt ons gabbers gewoon voor de gek. Wij zitten inderdaad vaak achter de computer. By the way Maurice, hoe was het op het feest bij de erotic dansers? Gabber unite!
Ron de Hakkuh-laar.

GITAARMUZIEK

Wat is dat nou voor een gezeik over gabbers? Hoezo botte beats en fantasieloos gedreun? Nee, die vieze Bas van jullie met zijn Sepultura: Dat is pas fantasieloos gedreun. Ik zeg



■ Frank Gressie, Spijkenisse



SKATEGAME

Je kent het wel, dat eeuwige gevoel dat je wilt skaten, maar niet kunt omdat het buiten regent. De straten zijn zeiknat, je besluit om dan maar achter de computer te duiken. Maar er is niks op de PC dat iets met skateboards te maken heeft. Ik zou willen weten of er ooit een inline/skateboardspel is uitgekomen?
Kevin T.,Terneuzen

■ Voor een echt nieuw en uitgebreid skateboardspel zul je toch aan de PlayStation moeten. Voor dit systeem verscheen kort geleden namelijk 2Xtreme (zie de review van Ed in de vorige Power Unlimited). Het zou ons echter niet verbazen als dit spel ook op de PC uitkomt, maar harde bewijzen hebben wij hiervoor nog niet.

altijd maar: Beter een gabber zonder haar dan een Alto met gitaar! Ga daar maar eens over nadenken.
Etienne de Laat, Hilverenbeek.

■ Wij zullen eens nadenken.

BURGERLIJK BLAD

Dag, ik ben een abituriënt, maar omdat ik geen lust had om me verder te specialiseren op een faculteit, ben ik me maar verder in software gaan verdiepen. Om hier wat meer informatie over te krijgen, dacht ik : 'Ik koop wat vakliteratuur.' Het enige courante computerblad is Power Unlimited, dus dat heb ik dan ook maar meteen aangeschaft. Maar na drie bladzijden dacht ik al: 'Wat een burgerlijk blad zeg!' Alleen de allures van de recensenten al. Dat badinerende vond ik gewoon paskwil. Als jullie willen dat het blad ook in hogere kringen wordt gelezen, dan zou ik maar wat concessies doen. Ik hoop dat jullie mijn goede raad niet in de wind slaan.
Diederik-Johannes Zwanenburg ten Vorsel, Casteren.

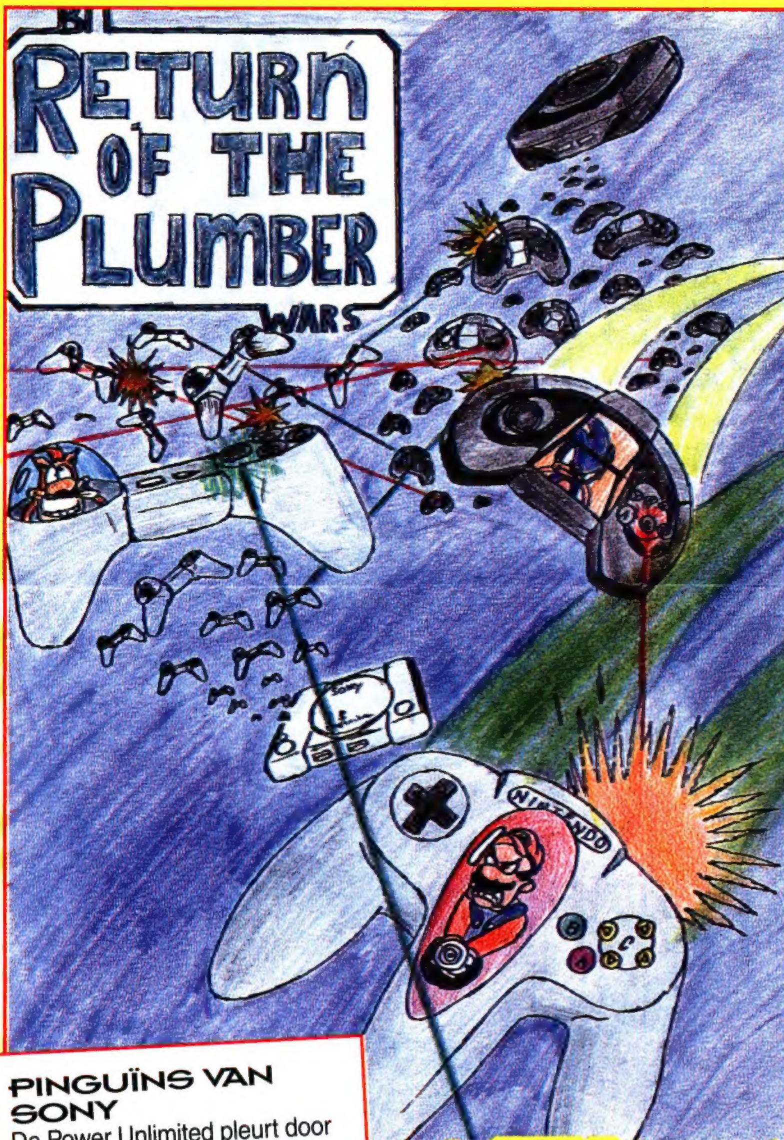
■ U heeft zeker net uw eerste lessen Nederlands op school gehad? Leuk hè, al die moeilijke woordjes!

MEGA COOL? NOT!

Ik liep een keer in Utrecht rond te struinen toen ik in een gamesshop een N64-machine staan. In Power Unlimited staan zoveel brieven van luitjes die met kwijl in hun bek naar dat zwarte kastje staan te kijken dat ik eens een kijkje besloot te nemen. Na het spelen van Super Mario 64 was ik niet bepaald onder de indruk. (Met wat ik nu ga schrijven, haal ik waarschijnlijk de woede van vele N64-junks op mij.) Zo'n N64-hebbedingetje is wel aardig, maar de prestaties vallen mij tegen. Als het nu mega-coole supergraphics waren, maar dat is helaas niet zo. Ik tover op mijn antieke 486 even fraaie of zelfs mooiere graphics tevoorschijn (bijvoorbeeld met het spel Lighthouse of Timelapse.) En zeg nou zelf, als je een beetje Pentium hebt, krijg je dezelfde prestaties. Het enige verschil zit 'm in de prijsklasse. Ik heb trouwens groot respect voor Bjørn en Skate, want die moesten onder grote nationale druk een objectieve en eerlijke review schrijven over de N64 en bijbehorende games. PS: Probeer niet via mijn naam mijn adres te herleiden, want ik heb ergens een schuilflat gehuurd en politiebescherming aangevraagd!
Matthijs Noome.

■ Een ding weten we zeker: Je schuilflat is vast niet op de Krijtwal in Nieuwegein (=adres Nintendo).





Jeroen Fikkert, Wierden

PINGUÏNS VAN SONY

De Power Unlimited pleurt door de bus en wat lees ik nou? Een 'oorlog' tussen de PlayStation en de PC? Wat een shit, want iedereen weet toch dat er maar één computer de beste is: De Nintendo 64. Waarom denk je dan dat er zoveel gamers een advertentie in de Power Sales plaatsen? Omdat ze een Nintendo 64 willen kopen, stelletje sukkels! Die pinguïns van Sony verlagen de prijs met 250 piek omdat ze in hun broek schijten voor de Nintendo 64. Ze noemen de Nintendo 64 niet voor niets de 'Ultimate Fun Machine'. Dus Robbert Schippers, ga jij maar lekker sparen voor een Pleestation. Schrijf terug, als je durft!
Bert 64 van Leth, Purmerend

REKENMACHIEN?

Alle PlayStation-, Saturn-, Mac- en N64-bezitters opgelet. In mei zal ik de trotse eigenaar van een Pentium 200 met een 32 Mb RAM zijn, die dus wél veel en veel beter is dan dat speelgoed van jullie. Wel eens de films van Red Alert in Win95 gezien? Dat doen die uitvergrote rekenmachientjes van jullie niet na. Ik snap ook niet waarom jullie je steeds gelijk druk maken als er een brief over jullie systeem wordt geplaatst. De bezitters van een PC doen dat niet, want die weten toch wel dat hun systeem de beste is. Denk daar maar eens goed over na en - voor diegene die nu nog steeds in zijn systeem gelooft - *probeer* daar maar eens over na te denken. Pentium will never die!
Tim 'The Pentium President' van Rossum, Noordwijk.

■ Jongens, jongens, jongens. Houdt het nou nooit op, dat gekibbel over de beste spelcomputer? Wie stuurt ons weer eens een originele brief?

KICK OFF '97

De sportafdeling van de Engelse gamesfabrikant Maxis pakt de zaken groots aan. Met Kick Off '97 wil men hoge ogen gaan gooien op de Europese sportgames-markt.

Pak je de zaken groots aan dan hoort daar natuurlijk een stevige promotiecampagne bij en dat betekende voor mij een fijn tripje naar het Arsenal-stadion in het westen van Londen. Dacht ik dat het om een officiële en deftige persconferentie ging, bleek het allemaal iets anders in elkaar te steken. Met zo'n vijftien verschillende delegaties van computermagazines en televisiestations uit heel Europa werd er namelijk allereerst een heus voetbaltoernooi afgewerkt. Leuk, als je als enige afgevaardigde zonder sportkleding komt aankakken.

MEER DAN 5000 SPELERS

Nee, voor mij werd het pas echt interessant toen enkele uren later de game gecheckt kon worden. Kick Off '97, met als releasedatum 14 maart, is speciaal ontwikkeld voor de PC (en later dit jaar ook voor de PlayStation) en bevat aardig wat nieuwtjes.
Enkele gadgets: verbeterde Artificial Intelligence, de snelste polygone gameplay die tot op heden op het scherm te zien is (wat voetbalspellen betreft dan) en de keuze uit maar liefst 307 teams en 5322 spelers. Arsenal-sterren Ian Wright (ook even aanwezig on the set), Patrick Vieira en keeper David Seaman verzorgden het motion capturing gedeelte van de game. Da's fijn om te weten maar dat hadden natuurlijk ook gewoon drie amateurspelers uit de Achterhoek kunnen zijn.
De op dat moment beschikbare versie was nog niet 100 % speelklaar, maar ik moet zeggen dat 'ie het aardig hield op de (natuurlijk zeer krachtige) aanwezige Pentiums.
Meerdere malen hoorde ik de vele testers vergelijkingen maken met Fifa Soccer '97, en het zal dan ook de vraag worden of Kick Off '97 de concurrentie op de PC daadwerkelijk zal kunnen aangaan met dat uitstekende produkt.

NO PRETTY SIGHT

Na het consumeren van vele hapjes en evenzoveel halfpints, moest ik ook nog even aan de slag voor het toernooi met de andere testers. Hier wil ik niet al te veel woorden aan vuilmaken, al mag ik zo onbescheiden zijn te zeggen dat ik de eer van Power Unlimited in den vreemde heb hooggehouden.
Nog even een tip voor als je ooit een soortgelijke persmeeting bijwoont: blijf uit de buurt van grote groepen Italianen. Op dit soort gelegenheden zuipen en vreten deze tifosi als beesten, and it ain't a pretty sight!

SKATE







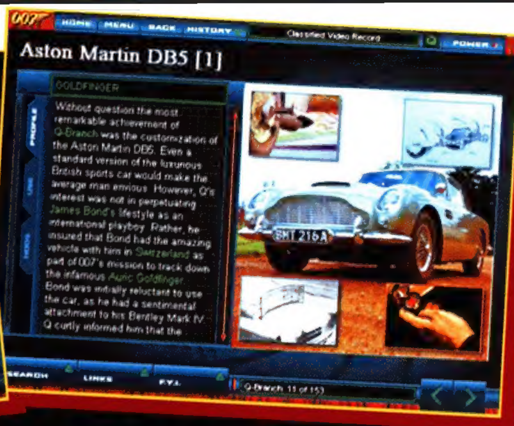


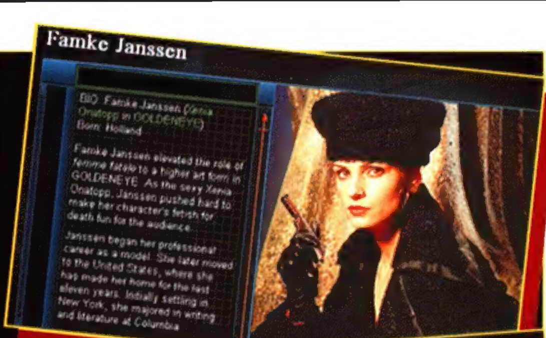


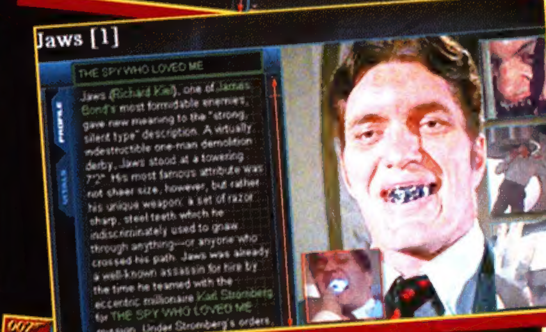


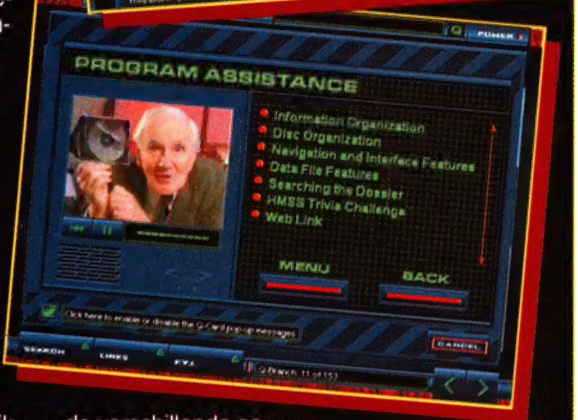
James Bond op CD-ROM











Tattadada dadada tattadada tatata tadaaaah, tadadaaah. Deze nieuwe CD-ROM is van Bond, James Bond.

Als klein jochie nam mijn vader me mee naar de James Bond-film Goldfinger. Toen ik na een goede anderhalf uur weer buiten stond, besloot ik dat Bolke de Beer en Jerommeke niet langer mijn helden waren. Mijn nieuwe held had een Engels accent en dronk Martini's; *shaken not stirred.*

GEHEIM GEDOE

Spannende achtervolgingen, sportwagens, wapens, ontploffingen, vrouwen en allerlei soorten gadgets zijn dagelijkse kost voor James. Al snel droomde ik van een carrière als geheim agent. Op die leeftijd snapte ik echter nog niet helemaal wat mijn nieuwe held toch steeds met die stomme vrouwen moest, later begreep ik dat dit juist een van de grootste voordelen van het werk als geheim agent is.

James heeft in iedere film een aantal dames om zich heen hangen die hem goed, maar ook vaak genoeg slecht (Famke), gezind zijn. Tussendoor doet ie ook nog wat gespioneer en ander geheim gedoe en na wat geplof, geschiet en gerace, duikt mijn held met de heldin het bed in. Uiteraard met op de achtergrond de smeulende resten van zijn tegenstanders imperium.

KEURIGE OPVOEDING

Goed ik wist dus wat ik wilde worden als ik later groot was, maar wist niet zo goed naar welke school ik daarvoor moest. Om bij de politie te gaan, kwam natuurlijk niet bij mij op (ik heb namelijk een keurige opvoeding gehad). Ik ging dus gewoon, net als al mijn vriendjes, naar de middelbare school. Hier begon ik naar punk te luisteren en nam een hanekam. Maar mijn liefde voor de Bond-films bleef. Helaas werd Timothy Dalton opeens tot James gebombardeerd en voor mij was de gein er toen af. Ik heb namelijk een afgrijselijke hekel aan die kerel. Gelukkig is hij ondertussen weer vervangen door Pierce (die ik weer wel mag) en mede door hem vond ik Golden Eye weer een prachtfilm.

ALLES

Nu komt er dan een CD-ROM met alles over James Bond. De versie die op ons kantoor binnenkwam, griste ik van de tafel en riep; voor le Clercq.... Bas le Clercq. Ik stopte hem in mijn computer en binnen *no time* zag ik 't: deze encyclopedie heeft werkelijk alles. Bij de index kun je kiezen of je info wilt over de verschillende acteurs die JB hebben gespeeld, de vrouwen, de schurken, de bondgenoten, de auto's of de gadgets. Er is ook een quiz die ik natuurlijk met een hoge score doorliep en je kunt foto's, filmpjes of geluidsopnamen zien en horen.

Ik heb een hele tijd rondgedoold op deze twee CD's en ik moet zeggen dat aan alles te zien is dat het met liefde is gemaakt. Het is zo uitgebreid dat ik durf te beweren dat Ian Fleming nog wat van deze CD's had kunnen leren.

BAS

Meer info: BASF, tel.026-3717710.

Conquest Earth

Werk in Uitvoering

Toen twee jaar geleden Command & Conquer uitkwam, keken de programmeurs van gamesfabrikant Eidos ernaar en dachten al snel: leuk spel, maar het kan beter. Veel beter.

En zo gebeurde het dat tekenaars, schrijvers, programmeurs, scenery-ontwerpers en speciale-effectenmakers aan de slag gingen om een spel te maken dat zich zou verhouden tot Command & Conquer zoals Doom en Quake zich verhouden tot hun voorganger Wolfenstein.

In februari 1997 was het produkt zo ver gevorderd dat Eidos het aandurfde om vertegenwoordigers van de spelletjes-pers uit te nodigen om het resultaat te komen bekijken. Zodoende bevond Ben zich op een goed moment in het Engelse Birmingham, alwaar hij zich alles liet vertellen over Conquest Earth, zoals het nieuwe veroveringsspel zou gaan heten.

IEDER VOOR ZICH

De eerste beelden maakten meteen indruk en wel omdat de manschappen en het materieel duidelijk zichtbaar en herkenbaar waren, in tegenstelling tot de op pixels lijkende micro-organismen waar je het in Command & Conquer mee moet doen.

Een tweede verrassing volgde toen de Eidos-gastheer liet zien hoe voertuigen en vliegtoestellen in Conquest Earth ook individueel bestuurd kunnen worden. Een opdracht geven en de computer het werk laten doen is er niet meer bij, wat wel zo prettig is want als de computer het werk doet heeft de computer ook alle lol en blijft er voor de speler niet veel meer over dan passief toekijken hoe de orders wel of niet naar tevredenheid worden uitgevoerd.

PIXELISATIE

Hierna volgde de ene aangename verrassing na de andere. Er zijn bijvoorbeeld diverse camera's aanwezig waarmee de vorderingen van buitenbeeldse troepen kunnen worden gevolgd. In geval van nood kan via zo'n camera rechtstreeks naar de betreffende plek worden gestuurd om er hoogstpersoonlijk orde op zaken te stellen.

Het blijkt mogelijk om in te zoomen op de actie zonder al te veel van die lelijke pixel-effecten. Er is zelfs aan gedacht om het geluid de actie te laten volgen; hoe verder de speler van een gevechtsactie vandaan is, hoe zachter de schoten en hulpkreten klinken, en omgekeerd.

JUPITER VALT AAN

In tegenstelling tot twee identieke partijen die alleen in kleur of naam van elkaar verschillen, gaat de strijd in Conquest Earth tussen mensen van de aarde en de aliens van Jupiter. De aliens en de mensen lijken in niets op elkaar; ze hebben niet alleen een heel ander uiterlijk, maar ze gebruiken ook totaal verschillende wapens, (vlieg)toestellen en strategieën om hun doel te bereiken: het vernietigen van de tegenpartij.

Ondanks al deze verschillen maken spelers wel evenveel kans om te winnen; met behulp van tien gekoppelde Pentium 200-machines en een legertje bètatesters werden de eigenschappen en mogelijkheden van aliens en mensen net zo lang bijgewerkt tot er sprake was van twee even sterke partijen, zodat winnen of verliezen helemaal afhangt van de inventiviteit van de speler.

PREDATOR MODE

En dat is nog lang niet alles. Aliens blijken te kunnen morphen van lopend wezen naar ruimteschip, er is een 'stealth mode' - altijd handig voor een verrassingsaanval - en een 'predator mode', waarmee de aliens (op dezelfde manier als in de Predator uit de gelijknamige film) doorzichtig worden. Hiertegenover bestaat voor de menselijke partij onder meer de mogelijkheid om te kunnen jagen op individuele aliens ('hunt mode'), de mogelijkheid om als een stel gekken alles en iedereen op de route te vernietigen ('rampage mode') en een optie om de mannen elkaar of één bepaalde soldaat te laten verdedigen ('defense mode').

COMMAND & SPY

Het zal duidelijk zijn dat de aanwezige journalisten onder de indruk waren, en zij niet alleen. Toen Eidos Conquest Earth presenteerde op een Amerikaanse gamesbeurs kregen ze veel belangstelling van Westwood, de makers van Command & Conquer. Op vragen over technische details werd begrijpelijkerwijs geen antwoord gegeven, waarna een van de Westwood-vertegenwoordigers zo ver ging om z'n naamplaatje af te doen en zich te presenteren als een doodgewone beursbezoeker die toevallig van alles wilde weten over hoe Conquest Earth precies gemaakt werd. Een groter compliment had Eidos niet kunnen krijgen. BEN

Budgetgames voor PSX

Vanaf 7 maart brengt Sony haar allereerste reeks van budgetgames voor de PlayStation uit. Het gaat hier om de Platinum-serie met de eerste generatie PSX-klassiekers: Toshinden, Tekken, Ridge Racer, Destruction Derby, ESPN Extreme Games, Mortal Kombat 3, WipeOut en Air Combat. Iedere game ligt voor f 59,95 in de winkels en aan het eind van het jaar zal de Platinum-catalogus zo'n dertig PSX-spellen bevatten. Doe er je voordeel mee.





THE NEW DIMENSION OF FUN



N64: The ultimate platform for 3D platform games, 3D role playing games, 3D sports, 3D adventures and other mind-blowing 3D simulations!

over 100 games in progress



SHADOW WARRIOR uit de Duke-stal

3D Realms, de maker van onder andere Duke Nukem, is terug met een nieuw spel dat gebruik maakt van de Duke engine.



Het spel gaat Shadow Warrior heten, en moet nog heftiger en grappiger worden dan wat we al gewend waren van de heer Nukem.
Met wapens als uzi's en kleefbommen ga je je vijanden te lijf. Die tegenstanders zijn allerlei Japanse gasten met namen als; Satanic Samurai, Undead Sumos en natuurlijk Geisha Girls.
Maar er is meer. Het schijnt namelijk mogelijk te zijn om in allerlei verschillende voertuigen te stappen, zoals een boot, vorkheftruck of een bulldozer. Daarmee kun je tegenstanders om zeep helpen en delen van het spel slopen.
Speciale effecten zoals mist, gekleurd licht en een realistische omgeving moeten er voor zorgen dat de sfeer van het spel nog echter wordt. Niks geen donkere kerkers en onderaardse gangen. Leef je uit op een vliegveld of bijvoorbeeld een bouwterrein.
De releasedatum voor de shareware-versie is ergens in mei en in juli zal-ie in de winkels liggen. Meer info en screenshots op: http://www.shadowwarrior.com.

Vanaf deze maand zul je een nieuwe naam onder de reviews in Power Unlimited tegenkomen want het testteam is kort geleden uitgebreid met Mark B. Mark wie? Mawrk Bie? Is-ie Amerikaan ofzo? Yep!





Introducing Mark B.

GANGS EN BASEHEADS

Zo'n zes jaar geleden kwam Mark naar Amsterdam, op vakantie vanuit Venice Beach Californië. Al gauw voelde hij zich meer op z'n gemak in het relaxte Amsterdam, dan in zijn woonplaats waar gangs en baseheads de buurt onveilig maakten. Zijn baan bij Thrasher Skateboard Magazine gaf hij op, kuste zijn moeder gedag en nam het eerste vliegtuig naar Schiphol.
Eenmaal terug in Amsterdam dook hij gelijk het nachtleven in (om te werken zegt-ie). Altijd op zoek naar nieuwe 'coole shit' om te doen, werkte hij onder andere voor kroegen in de Rosse buurt, als D.J. in het bekende Amsterdamse Hip-Hop café de Duivel en begon zijn eigen kledinglijn (Triple X genaamd).

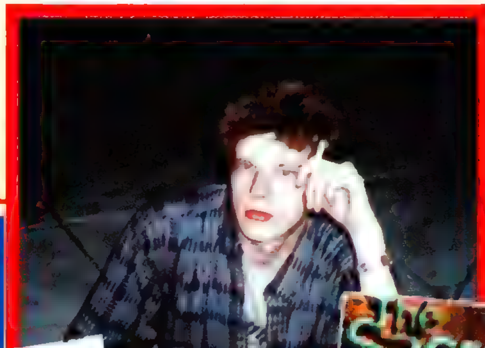
VERS BLOED

Al vanaf Pong is Mark geïnteresseerd in games. Natuurlijk heeft hij als goed Amerikaan het grootste gedeelte van zijn jeugd in de arcadehal doorgebracht met spellen als Paperboy, Missile Command en Pac-Man.
Het begon pas echt goed toen hij zijn eerste NES kreeg. Samen met Mary Jane (een goede vriendin) en een paar ultra spicey taco's speelde hij dag en nacht, tot zijn ogen bloedde en zijn duimnagel losliet.
Zo'n anderhalf jaar terug gingen Mark en ik allebei voor de Hempire State werken. Ik had daar, samen met Ben en Laura, ons eerste kantoor en al gauw werd Mark deel van het interieur. Hij schafte zijn eerste computer aan, en werd binnen no time net zo'n computernerd als Ben en Laura samen.
Toen Power Unlimited op zoek ging naar vers bloed, bleek hij al snel de meest logische keus. Vanaf nu zul je dus iedere maand Mark B.'s visie op games kunnen lezen, om te beginnen met de reviews van ID4 (pagina 26) en Test Drive Off Road (pagina 58). Volgend maand gaat Mark nog heel even terug naar de States, maar daar hoor je later veel meer over!

BAS



De videogame carriere van menigeen begon met het giechelen om de capriolen van Mario, verschoof al snel naar het meesteren van de bewegingen van een Chun-Li en de laatste tijd is vooral Lara de bron van opwinding. Voordat je het weet ben je van couch potato naar crotch potato ge(d)ëvolueerd.



FEMINISTISCHE HOLBEWONERS

De makers van Tomb Raider begrepen het als eersten het beste. Met de onuitwisbare indruk van Pamela Anderson nog op hun netvlies besloten zij Lara Croft de held van hun spel te maken. De dame werd uitgerust met enkele mega-accessoires die zowel de militante feminist als de holbewoner in ons bevredigen. Een spel als Blam! deed hetzelfde. We zullen het komende jaar wel meer rip-offs zien van babe-heldinnen, waarbij de grenzen van de sexuele geladenheid alleen maar verder zullen worden opgepompt.

DE HEILIGE BRONNEN

Een spel als 'Sacred Pools' van Segasoft (Saturn, Mac en PC) zal voor menigeen de tijd weer enkele eeuwen terugschroeven. Het spel is een erotische thriller waarbij het 'red light district' van planeet Amazonia van de ondergang gered moet worden. Hier is niet een vrouwelijk personage de held, maar jij. En een hoop schaars - tot niet geklede-babes staan hulpeloos te springen om jouw diensten. Het spel van je dromen, toch? En vanaf nu niet alleen op de dure computer te krijgen, maar dus ook op de Saturn-console. Een killer move van Sega om met sex en bloed weer wat 'world domination' terug te scoren. Al lijkt me dat het gemis aan een sterke vrouwelijke held ervoor zal zorgen dat het spel niet meer dan een voyeuristisch spektakel zal zijn. Het is misschien een stap verder in gamegenot, maar niet in gameplay.



VLEES EN BLOED

Het bedrijf HoriPro in Japan heeft daar, in de vorm van Kyoko Date, wellicht een antwoord op.

Ze is 17 jaar oud, dol op chocolade en kauwgom maar ze haat gestoomde rijst met rauwe eieren. Haar ouders hebben een restaurant, haar bloedtype is O, en haar voeten zijn 23,5 centimer lang. En zij is de ultieme Idoru prinses. Idoru is een Japans woord voor virtueel pop-idool. Het is tevens de naam van het nieuwe boek van William Gibson, de schrijver die met het lanceren van de term cyberspace een hele generatie internetters inspireerde. In zijn boek verhaalt Gibson onder andere over de zanger van Lo Rez, de beroemdste band van de wereld aan het begin van de 21e eeuw, die naar Japan is gevlucht om daar te proberen met de schoonheid Rei Toei te trouwen. Niks aan de hand, zou je zeggen. Alleen Rei bestaat niet echt; zij is een computergegenereerd meisje, uitgerust met de death-move om met haar ogen het hart van elke man te kunnen breken. Ook Kyoko Date bestaat niet uit vlees en bloed, maar is opgebouwd uit 40.000 polygonen. Toch heeft zij al enkele hitsingles gehad in de Japanse top-40, haar biografie is een bestseller en zij doet heuse commercials en videoconcerten.



HARDCORE

Er zijn snode gamemakers die reeds andere toepassingen zien voor het verschijnsel van de Idoru. Zo is het bedrijf Pixis Interactive bezig met het ultra-gewelddadige animé sexspel UltraVixen. Het belooft zeer controversieel te worden vol met live-martelingen, om maar eens iets te noemen. Het spel zal alleen op Internet te spelen zijn, en kost per keer iets van zes dollar. Het lijkt me dat gamen momenteel een heel nieuw tijdperk van opwinding (en verontwaardiging) tegemoet gaat, waarbij de zoete onschuld van een Kyoko Date tegenover de hardcore van een UltraVixen komt te staan. En de intieme relatie die je als gamer onderhoudt met je spelmachine in een heel ander daglicht komt te staan...

ADAM



United States of Adam

INTIEME RELATIES



POWER UNLIMITED'S games top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

Iedere maand wordt de Power Top 10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het Powerweb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top 10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook veel oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top 10 innam.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Donkey Kong Country 3 (februari) 9
Kuifje en de Zonnetempel (februari) 8

GAME BOY
Donkey Kong Land 2 (februari) 8

NINTENDO 64
Mario Kart 64 (maart) 9,0
Int. Superstar Soccer 64 (maart) 8,4

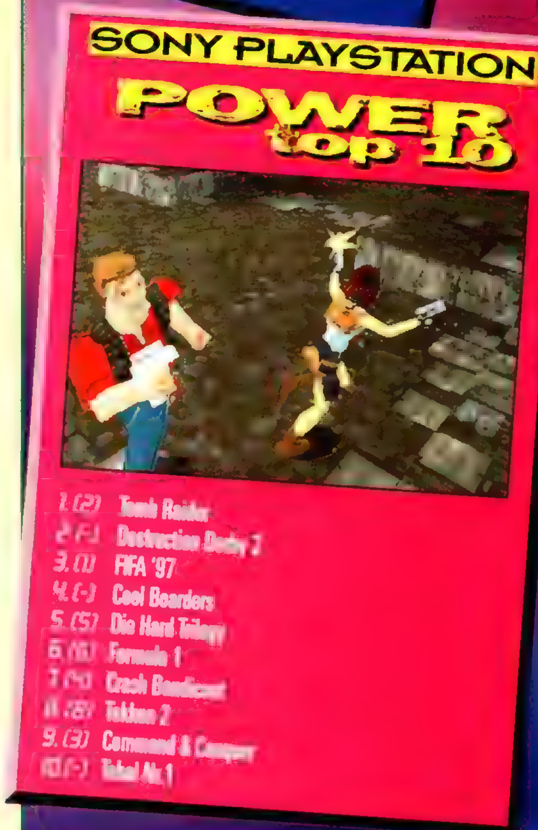
SATURN
Three Dirty Dwarves (februari) 9
Earthworm Jim 2 (februari) 8,9
Area 51 (januari) 8,6
Mr. Bones (februari) 8,3
Hexen (januari) 8,1
Keio 2 (januari) 8

PLAYSTATION
Star Gladiator (februari) 9,5
NBA In The Zone 2 (januari) 9,4
Micro Machines V3 (februari) 9,1
Robotron X (januari) 9,1
Pandemonium (januari) 9,1
Blast Chamber (maart) 9
Earthworm Jim 2 (februari) 8,9
Soviet Strike (januari) 8,8
Cool Boarders (maart) 8,4
Rebel Assault 2 (maart) 8,4
Disruptor (januari) 8,4
King's Field 2 (maart) 8,2
Contra (maart) 8,1
Destruction Derby 2 (januari) 8,1
Legacy Of Kain (maart) 8

PC CD-ROM
Toonstruck (februari) 9,4
MDK (februari) 9
9 (februari) 9
Duke Nukem 3D Plut. Pack (februari) 9
Pinocchio (januari) 9
I Have No Mouth... (januari) 9
Red Alert (januari) 9
Creatures (maart) 9
Rally Championship (januari) 8,8
Area 51 (maart) 8,5
Phantasmagoria 2 (februari) 8,5
The Neverhood (februari) 8,5
Discworld 2 (februari) 8,5
US Navy Fighters 97 (januari) 8,5
Tomb Raider (januari) 8.5
Flying Corps (maart) 8,3
Destruction Derby 2 (februari) 8,3
Screamer 2 (februari) 8,3
Harvester (januari) 8.3
Archimedian Dynasty (februari) 8,2
Jet Fighter 3 (februari) 8,1
Qin (maart) 8
Duck City (februari) 8
Captain Quazar (februari) 8
Privateer 2 (januari) 8
Timelapse (januari) 8









DUTCH INTERACTIVE CHARTS™ MultiMediaMarkt / I-Media



UITBREIDINGEN VOOR RED ALERT

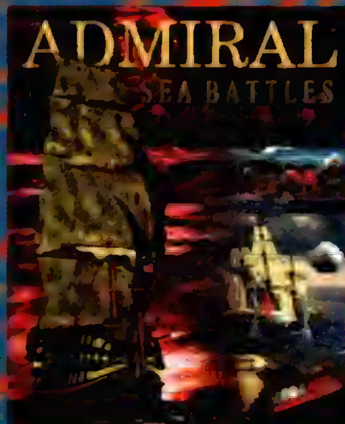
CODE: RED 2 Code Red 1 is de laatste maanden de best verkochte Red Alert Uitbreiding in Nederland, België & Groot-Brittannië. Nu is er een verbeterde versie met nieuwe levels en nieuwe editors voor zowel single- als multiplayer levels. Deze cd-rom bevat ruim 250 singleplayer levels en 250 multiplayer levels. Verder o.a: DOS-editor, Money-editor, 14 savegames, voor zowel de Allies als de Soviets, strategiegids, 32-bits Windows '95-rules editor, een unieke editor ... en natuurlijk alle cheat-codes.Prijs: ƒ 24,95

TACTICAL OPERATIONS is één van de best verkochte cd-roms in Nederland. Nu is er eindelijk de opvolger waar nog meer zorg aan is besteed en natuurlijk met een gigantische uitbreiding voor Red Alert. Prijs: ƒ 29,95



GRANDPRIX X Grand prix 2 is absoluut de best verkochte game van het jaar 1996. Nu is er eindelijk een uitbreiding om van het originele spel een geheel nieuw spel te maken: wijzig geluiden, auto's, cockpits, reclameborden, helmen, de lengte van de race en de grip en power van auto's; creëer spectaculaire crashes, monteer nieuwe banden en velgen; bevries beelden voor gebruik in tekenprogramma's, damage editors om schade te veroorzaken of op te lossen, een update van alle nieuwe teams. Prijs: ƒ 24,95





ADMIRAL SEA BATTLES Voor de liefhebbers van strategiespellen zoals C & C of Warcraft II is er een nieuwe uitdaging met een Nederlands tintje. Reis terug naar de tijd toen de Hollanders nog heerste of de wereldzeeën en neem het op tegen piraten en vijandige landen. Het doel is gebieden en schepen te veroveren voor Koning Vaderland. (download demo http://www.megamed.com). Prijs ƒ 89,-

MEGAPAK 6 10 Top cd-roms met nederlandse handleiding. Alleen volledige versies van: *Allied General*Legends of Kyrandia 3*Riddle of Master Lu*Steel Panthers*Manic Karts*Druid*Al Unser Jr. Arcade Racing*Death Gate*Pinball 3D VCR*Action Soccer* (volledig nederlandstalige versie) Prijs ƒ 89,-





VAN DE MAKERS VAN MAD DOG MCCREE
NEDERLANDSTALIG.
PRIJS PER STUK: ƒ 24,95

NEW BEAT (nederlandse versie) De nr.1 muziek cd-rom in de Verenigde Staten is nu eindelijk verkrijgbaar in Nederland. De absolute beste cd-rom om house hits te maken: kies uit 25 verschillende geluidskanalen/ 250 verschillende instrumenten/lesprogramma/ervaring niet nodig. Prijs: ƒ 59,-



GATHERING, THE MAGIC is een prachtig vormgegeven cd-rom geïnspireerd op het populaire kaartspel. De cd-rom bevat alle spelregels (inclusief multiplayer en tournament rules), een preview van de nieuwe uitbreidingsset "visions" en een overzicht van de kaarten. Extra: een speelbare demo van "Magic, the Gathering." Nederlandstalig. Prijs: ƒ29,95

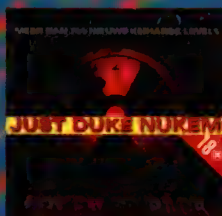


BETAALD VOETBAL SIMULATOR Hoe vaak heeft u niet naar een voetbalwedstrijd gekeken en geroepen: "Dat had beter zo gekund!". Als u de coach was geweest, had u het natuurlijk veel beter gedaan. Nu heeft u de kans om dat te bewijzen, om uw inzicht en kwaliteiten waar te maken. U, als meedogenloze voetbalmanager. Prijs ƒ 49,95

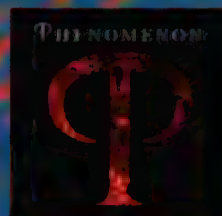


Een origineel cadeau om te geven, maar een nóg leuker cadeau om te krijgen. Je doet iedereen een plezier met de computerbon. Vraag ernaar bij uw winkelier!





JUST DUKE NUKEM
Uitbreiding voor "Duke Nukem 3D".
Nederlandstalig.
Prijs: ƒ 29,95



PHENOMENON
Uitbreiding voor "Quake".
Nederlandstalig.
Prijs: ƒ24,95



SPEED-I-NEED
Uitbreiding voor "The Need for Speed".
Nederlandstalig.
Prijs: ƒ 24,95

VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND & BELGIË

Distributie: Mind MultiMedia Postbus 7004, 6700 CA Wageningen Tel. 0317 - 422224, Fax 0317 - 426418

ONDER REDACTIE VAN NANCY

DANTE'S

In plaats van orkanen gaat het om vulkaanuitbarstingen maar toch hebben Twister en Dante's Peak het een en ander gemeen. De special effects die Dante's Peak uitbraakt zijn in elk geval een stuk strakker dan de waterglasstormpjes uit Twister. En dat scheelt enorm.

RING OF FIRE

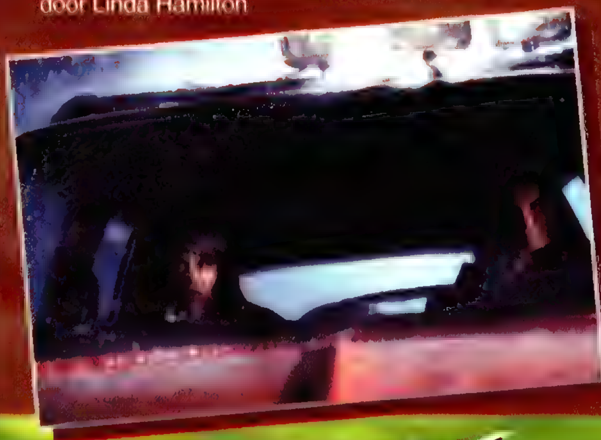
Als je een echte vulkaanuitbarsting wilt zien (vanuit een bioscoopstoel uiteraard), kun je vanaf half februari in het Rotterdamse IMAX-theater terecht. Daar draait Ring of Fire, een documentaire over vulkanen en aardbevingen, waarin je onder andere de aardbeving die San Francisco acht jaar geleden trof, te zien krijgt en een aantal actieve vulkanen kunt bezichtigen. Ring of Fire draait tot eind juli in IMAX op een filmscherm van 17 x 23 meter.

Dante's Peak is een lief, klein Amerikaans bergdorpje, gelegen aan de voet van een vulkaan met dezelfde naam. De vulkaan slaapt al sinds men zich kan herinneren en in het dorp maakt niemand zich dan ook druk over het idee dat er wel eens een uitbarsting kan komen.

VULKANOLOOG 007

Het leven in Dante's Peak gaat z'n vredige gangetje totdat Pierce-007-Brosnan arriveert. Hij is vulkanoloog, nee sorry, hij is de beste vulkanoloog die er rondloopt en is door z'n baas naar Dante's Peak gestuurd om wat vreemde natuurverschijnselen te onderzoeken. Brosnan ontdekt dode bomen, dode eekhoorns en een warmwaterbron die in een kokende put is veranderd. Hij ziet de bui al hangen en waarschuwt de burgemeester (gespeeld door Linda Hamilton bekend van Terminator en Judgement Day). Niemand wil natuurlijk z'n huis verlaten omdat een vulkanoloog denkt dat de slapende vulkaan wakker gaat worden en Brosnan stuit dan ook op nogal wat tegenstand. Wanneer Brosnan's baas arriveert met een volledig team van wetenschappers (ja, net zo'n stel malkezen als in Twister) gaan ze op zoek naar wetenschappelijk bewijs dat de Peak





leeft en lava zal gaan braken.

TE LAAT?

De eerste onderzoeken leveren niet veel op, maar weten wel een hoop spanning op te bouwen. Wanneer iedereen uit-

sounds Hell o



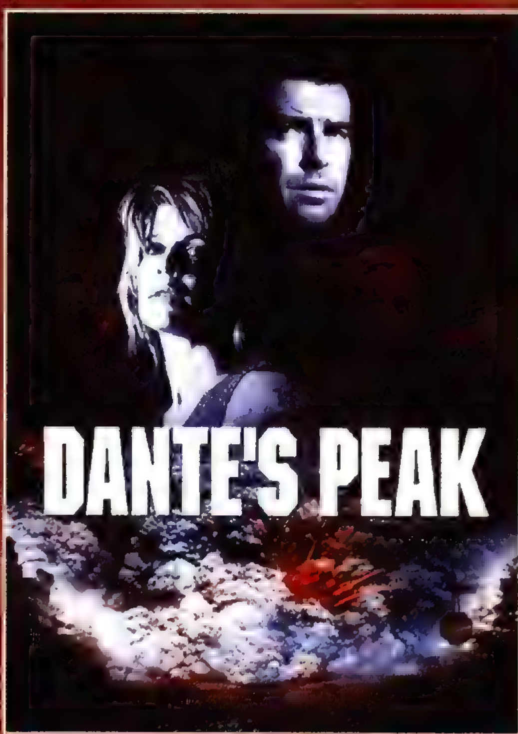
Hiphop-label Loud Records 'boost' erover dat ze de eerste platenmaatschappij zijn die CD ROM-files op rap-CD's zet. Mobb Deep's Hell on Earth is na Xzibit's debuut At the Speedof Light, het tweede album dat deze eer mocht genieten

Naast foto's, videoclips (waaronder de making of de Hell on Earth-clip) en de catalogus van Loud Records, heeft het platenlabel een link naar hun Website op de ROMtrack gezet. Via een klik be-

PEAK

SHORTS

eindelijk ervan overtuigd is dat Dante's Peak inderdaad op uitbarsten staat, is het bijna te laat.
Brosnan, de burgemeester, haar twee kinderen en hun oma moeten zich een weg banen tussen spectaculaire ontploffingen, lavastromen, rivieren die volledig acid worden, asregens, rollend gesteente en aardbevingen. Er komt nogal wat kijken bij een vulkaanuitbarsting. Soms lijkt het erop dat alle natuurkrachten samenspannen in een spelletje mensjes pesten.



Erg angstaanjagend wanneer je er midden in zit, maar ook vanuit een veilige bioscoopstoel levert het een hoop actie op waar af en toe geen eind aan lijkt te komen. Geen van de hoofdrolspelers uit Dante's Peak komt volledig ongeschonden onder het puin vandaan, wat het wel zo realistisch maakt. En de hond wordt op het nippertje gered. Dat hoort zo in rampenfilms.
Vanaf 3 april in de bioscoop.

n Earth

land je op www.loud.com waar je mail naar o.a. Mobb Deep kunt sturen. Sommige mailtjes en hun antwoorden staan op de site.
Het audio gedeelte van Hell on Earth heeft ook het een en ander te bieden. Zo rapt Nas een nummer mee en zijn ook Wu Tang's Chef Raekwon en Method Man te horen (al houdt Meth het bij een paar woorden).
Bij Loud weten ze niet van ophouden en dus bevat de ROM ook een hidden track die niet op het audiogedeelte te vinden is. Om het nummer te horen moet je de payphone vinden en 652-5838 bellen. En als je een ander nummer draait gebeurt er misschien ook wel iets.

The Infamous.. .
Mobb Deep: Hell on Earth
BMG/Loud Records

Turbotuig is de titel van een TV-programma dat elke maandag om zes uur op Nederland 3 te zien is. In het programma



laten 10 tot 15-jarigen zien wat ze allemaal met een toetsenbord kunnen. Tegen de tijd dat dit nummer uitkomt is Turbotuig op TV al bijna afgelopen.
Je kunt dan nog een 12-jarige gamebuilder verwachten (31 maart), een interactieve ontwerper en webdesigner. Naast de TV-serie is er ook een Website aan Turbotuig gewijd die langer dan de serie blijft bestaan. Op het Powerweb is een link naar de Turbosite te vinden.
http://www.bpa.nl/powerweb/

Als je een CD **Braindamage** noemt, schep je nogal wat verwachtingen. In dit geval wordt dat ook waargemaakt. Deze dubbel-CD bevat 35 nummers van onder andere DJ Fuckface, Annihilator, Dano en Predator. Als je graag wat hersencellen wilt wegblazen, stuur je zo snel mogelijk een kaartje naar de PU-redactie. De eerste vijf inzendingen krijgen Braindamage gratis en voor niks thuisgestuurd (zet dus je adres op het kaartje en vermeld erbij dat je een overschot aan hersencellen hebt).

Nieuws van het Manga-front. **Wicked City**, de manga vol spinnevrouwen en andere monsters is bewerkt tot een live action movie. Deze film is een vrije bewerking van de manga-versie en draait om twee agenten van het anti-reptoid buro in Hong Kong.
Ze krijgen de opdracht een 150 jaar oude demon op te sporen. Deze demon heeft magische krachten en is verantwoordelijk voor een nieuwe drug die tot de ondergang van gebruikers leidt.
De agenten Ken en Taki gaan de strijd met hem aan. Wat volgt is een 90-minuten durend spektakel dat als ondertitel 'Blade Runner on Acid' heeft meegekregen.
Vanaf 13 maart te koop. ƒ 29,95.



Krush Kill

De eerste echte Command & Conquer-kloon is uit. Hij lijkt sprekend op het origineel maar komt uit Australië. Echter geen zorgen, die Aussies hebben best wel verstand van games.

Was dat een knipoog!


Damned, een waterflat en geen boot te bekennen.

KLINKT ALS?

Hoe verzinnen ze het? Na een vernietigende oorlog zijn er slechts twee partijen overgebleven: de Survivors (de overlevenden) en de Evolved (mutanten). Beide partijen geloven dat ze de rechtmatige heersers over de restanten van de Aarde zijn, en beiden hebben ze gelijk.
De speler hoeft slechts partij te kiezen, om daarna met groot wapenvertoon en veel tactisch en bouwkundig inzicht de vijand weg te vagen. Klinkt inderdaad als Command & Conquer, nietwaar? De dames en heren spelletjesfabrikanten bij Beam Software hebben dan ook op schaamteloze wijze de hit van vorig jaar laten namaken en er een paar eigen dingetjes aan toegevoegd. Normaal gesproken zou dit hooguit aanleiding zijn tot een korte bespreking, maar omdat dit de eerste kopie is en de Aussies goed werk hebben geleverd, krijgt Krush Kill 'N' Destroy toch twee pagina's de ruimte (wat je natuurlijk inmiddels al duidelijk was).

VROEGER ALLES BETER?

KKND, zo zal ik deze titel voor het type-gemak afkorten, is ontwikkeld door het ook al Australische Melbourne House. Ooit maakte dit bedrijf de one-on-one beat'em up Way of the Exploding Fist voor de Spectrum computer (informeer maar bij je grootouders wat dat voor ding was), waarna een hele serie andere knokspelletjes op deze titel werd gebaseerd.
Je vraagt je af waarom Melbourne House nu niets anders weet te verzinnen dan een succesvolle titel imiteren, maar het is nu eenmaal zo. Maar genoeg hierover: het is nu wel duidelijk dat dit een imitatie is. De volgende vraag is dan: is het een goede imitatie, en is-ie wellicht zelfs beter dan het origineel?
Het korte antwoord is: ja, het is een goede imitatie en nee, hij is niet beter dan het origineel. Is KKND even goed de moeite waard om aan te schaffen en wie weet zelfs te spelen? Lees rustig verder, dan krijgt ook deze vraag een antwoord.




Pentagrammen! Zie je wel dat het rode duivels zijn.

INTERNOT

Zoals dat tegenwoordig de gewoonte is, heeft KKND verscheidene multi-player opties. Het kan gespeeld worden via een modemverbinding, een seriële verbinding en over een IPX-compatible netwerk. Wat meteen opvalt is dat spelen via Internet niet tot de opties behoort, een vrij ernstige tekortkoming voor ieder nieuw en zichzelf respecterend spel.
Wel goed is dat niet iedere speler een exemplaar van de CD hoeft te hebben om aan een multiplayer-game mee te doen. Elke speler moet het spul (uiteraard) wel installeren, maar om met twee spelers te spelen is er slechts één CD nodig. Drie of vier spelers kunnen het doen met twee CD's. De computer waarin de CD zit dient namelijk als server, en in die hoedanigheid kan één andere speler ondersteund worden.


Vakantieman, gezellig hè!!


Weg met die lelijke torenflats!

MAN EN MUIS

KKND wordt overigens op heel simpele wijze bediend: alles gebeurt met de muis, van het commanderen van de manschappen tot en met het bouwen van een nieuwe krachtcentrale. Meerdere mannen en/of voertuigen selecteren is een

'N' Destroy



kwestie van een hokje trekken om de gekozenen, waarna ze met z'n allen tegelijk op pad gaan.
Het is ook mogelijk om aanvallen op eigen leger-eenheden uit te voeren. Je vraagt je misschien af waar dat goed voor is, maar in het geval van multiplayer-games kunnen er allianties gesmeed worden en als een der partijen vervolgens besluit het verdrag op te zeggen is een aanval op de 'eigen' troepen de manier om de opheffing van het verdrag te bevestigen.

POWER TIP
Bekijk het zelf maar en download een demo. Adres: www.hpe.nl/powerweb

BIJNA MENSELIJK

Draaide het bij C&C om Tiberium, bij KKND is olie de grondstof die levens waard is. De olie wordt je geacht te winnen door boorinstallaties te bouwen en deze te verdedigen tegen eventuele aanvallen. Met tankwagens vervoer je de olie naar de dichtstbijzijnde energie-centrale, waar de grondstof wordt omgezet in 'resource units', oftewel geld dan wel punten waarmee de nodige uitbreidingen van leger en materiaal bekostigd kan worden.
Het neerzetten van nieuwe gebouwen gebeurt iets anders dan in C&C. Dat wil zeggen, het bouwen gebeurt eigenlijk op dezelfde manier (bouw-ikoon aanklikken, wijzen en bouwen - het is nu overigens ook mogelijk om meerdere gebouwen tegelijk neer te laten zetten), maar de betaling gebeurt pas tijdens het bouwen; terwijl het gebouw neergezet wordt, daalt je hoeveelheid 'resource units'. Voor het effect maakt het niets uit, maar het komt wel wat realistischer over.
In zekere zin geldt dit ook voor de graphics, met name die van de manschappen. Een groot minpunt van C&C vond ik altijd dat die mannetjes zo verrekte klein waren zodat ik echt al m'n fantasie nodig had om mezelf wijs te maken dat het inderdaad soldaatjes waren en geen pixels. Je kunt het misschien al aan de plaatjes zien: de soldaatjes van KKND zijn een paar maatjes groter en komen daardoor net iets overtuigender over - al helpt het nog steeds om er, naast je spelvernuft, ook een dosis fantasie op los te laten.

DEATH BEFORE DISHONOR

De AI van de computertegenstander lijkt ietsje beter te zijn dan die van C&C. Individuen zullen niet zo maar wat heen en weer lopen tot er iets te schieten valt, en als de tegenstanders bijvoorbeeld een verkenner hebben onderschept, zullen ze het spoor van de verkenner terug naar de basis volgen.
Wat ook veel vaker lijkt te gebeuren, is dat een tegenstander een omtrekkende beweging maakt terwijl de rest zorgt voor een afleidende aanval. Wegens deze eigenschappen doet de speler er verstandig aan eerst de omgeving goed te verkennen en zoveel mogelijk toegangswegen naar de eigen basis af te sluiten voordat een nieuwe aanval wordt ingezet.
Gelukkig is het ogenschijnlijk intelligente gedrag van de (eigen) eenheden niet zo ver doorgevoerd dat ze het mogelijke gevaar van een bepaalde actie kunnen inschatten of bijvoorbeeld zullen stoppen als er een vrachtwagen in de weg staat.
Wat er ook verder aan de hand is, de soldaatjes zullen altijd de bevelen van de speler opvolgen (en desnoods dwars door obstakels heen gaan) tot de overwinning of de dood erop volgt - en zo hoort het ook.

Niet roken tijdens het olieboren, juffers!

Torenspitsjuier.

Sterven met z'n allen tegelijk.

Waar blijft die brugwachter toch?

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Goede AI
▲ Grotere soldaatjes
▲ Lijkt zeer veel op C&C
▼ Lijkt zeer veel op C&C

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 75, Win95, 16 Mb RAM, 20-50 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, Double speed CD-speler, muis.
Fabrikant: Melbourne House/ Beam Software
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2850995

7⁵

Het is weliswaar een C&C-kloon, maar goed genoeg om de vergelijking met het origineel te doorstaan. Maar kunnen de dames en heren programmeurs nu alsjeblieft iets nieuws verzinnen?
BEN


Kaarten te koop!!


Wie is u?



Ook, een anorexia slachtoffer.

De deck builder.

MAGIC THE



Een duelletje.

Het kaartspel Magic The Gathering is door Microprose op CD-ROM uitgebracht. En je hoeft geen fanatieke Magic-fan te zijn om hiervan te kunnen genieten.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Tof spel
▲ Draait op een P 60
▼ Speelveld is wat klein
▼ Niet online te spelen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 1980
Systeemeisen: P 90, 16 Mb RAM, Windows 95, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Een van de moeilijkste spellen die ik ooit heb gespeeld. Maar als je het door hebt, is het hartstikke leuk! LAURA

IT'S... MAGIC!

Het leuke van het kaartspel Magic is dat je het met meerdere personen speelt. En ik kan me zo voorstellen dat het best leuk is om in de winkel kaarten uit te zoeken of kaarten te ruilen met vrienden (of vijanden).
Een stuk minder is het wanneer vrienden geen zin of tijd hebben om te spelen. Daar heeft Microprose dus nu de oplossing voor gevonden: Magic The Gathering als computerspel.
Aangezien het kaartspel ongeveer het zelfde is als het computerspel is het natuurlijk ook een goede manier voor newbies (zoals ik) om kennis te maken met het spel, vooral als je van plan bent om met het kaartspel te gaan spelen en een beetje goed beslagen ten ijs wilt komen.

DOOR EEN NEWBIE VOOR NEWBIES

Deze review is geschreven door iemand die ooit een keer in een donker verleden eens een RPG zonder computer (maar met dobbelstenen en een boekwerk van hier tot Tokyo) heeft gespeeld. Je kunt dus wel stellen dat ik er niet veel (helemaal geen) verstand van heb.
Waar ik echter wel verstand van heb zijn computergames, de hardcore cardgamers moeten m'n fouten dus maar gewoon door de vingers zien of mij maar een keer uitnodigen voor een college cardgames. Degene onder jullie die net als ik wel geïnteresseerd zijn in cardgames maar ze eigenlijk nooit hebben gespeeld, mogen gewoon verder lezen en genieten van het onderstaande.

GOED EN SLECHT NIEUWS

Het eerste dat opvalt aan het spel is het grote aantal spelregels dat de speler moet kennen om het spel een beetje behoorlijk te kunnen spelen.
Bij het spel wordt een gebruiksaanwijzing van zo'n 131 bladzijden geleverd, echt makkelijk kan het dus niet zijn.
Gelukkig bevat het spel een tutorial waarbij je les krijgt van twee zeer bedreven 'wizards'.
Wat mij nog moeilijker lijkt, is het programmeren van zo'n soort game; juist omdat je in het kaartspel te maken hebt met een menselijke factor. Je weet eigenlijk nooit wat de tegenstander van plan is.
Deels is dit opgelost door de gecomputeriseerde tegenstanders AI (Artificial Intelligence) mee te geven.
Van de andere mogelijkheid om dit op te lossen hebben de makers geen gebruik gemaakt; Magic The Gathering is dus niet online te spelen. Maar er is ook goed nieuws, want als er een vervolg op Magic komt dan zal dat zeker wel het geval zijn.

MOOI EN VERRADERLIJK

Het main menu bestaat uit acht delen, waaronder een introductie, tutorial en credits. Hiernaast staan drie opties die voor ons spelers belangrijk zijn; Duel, Shandalar en Deck Builder.
Shandalar is eigenlijk het echte spel, via de Deck Builder maak je kaarten en Duel kun je kiezen als je het vechten het leukste vindt. Hierbij kun je gebruik maken van de kaarten die je in de Deck Builder hebt uitgekozen.
Voordat je in Shandalar begint met spelen, zul eerst aan moeten geven in welke moeilijkheidsgraad je gaat spelen; deze loopt van Apprentice tot en met Wizard. In de hoogste moeilijkheidsgraad zijn vooral de krachtigste kaarten moeilijk te vinden en de tegenstanders zullen geen foutjes maken.
Vervolgens kies je de magie; deze is verdeeld in verschillende kleuren en verschillende symbolen. Die symbolen staan voor landstreken. Zo staat groen voor het bos en is als de natuur: de ene keer mooi en de [illegible] raderlijk.

WAAR GAAT HET OM?

[illegible] zich af in Sha[illegible]. Dit land heeft e[illegible] geschiedenis w[illegible] niet me[illegible]. Het is [illegible] je als speler [illegible]ten gaat.
Je kijkt van boven[illegible] het speelveld net zoals bij Civilization. Dit bete-

GATHERING

Zwaar weer op komst.

Het speelveld.

Het kan er grof aan toe gaan.

Deze knappe dame en interessante heer hebben heel wat uit te leggen.

kent dat het personage waarmee gespeeld wordt, er vrij klein uitziet. Ook vond ik het speelveld niet strak vorm gegeven, eerder wat gebitmapped. Via de pijltjestoetsen van het toetsenbord kan het figuurtje bestuurd worden. Terwijl je vrolijk heen en weer loopt kun je op allerlei leuke en minder leuke zaken stuiten. Soms vind je een kaart, soms kom je in een dorpje waar je kaarten kunt kopen of voedsel. Vaak zitten de dorpelingen zwaar in de problemen; meestal worden zij bedreigd door een of ander magisch monster. Dit betekent voor de speler dat hij/zij de beslissing kan nemen om tegen een prijs (natuurlijk, voor niets gaat de zon op) de dorpelingen [illegible] te verlossen. [illegible] deze monsters [illegible] echt van de magiërs en heksen en ander tuig die je van je kaarten willen afhelpen. Aan gevechten dus geen gebrek!

VECHTEN

Het due[illegible] heel an[illegible] Eerlijk [illegible] in het beg[illegible] moeite [illegible] dames te[illegible] zult, zeker [illegible] beginneling[illegible] handleiding [illegible] rial moeten doornemen. Snap je het dan nog niet, dan niet getreurd, ook tijdens het spelen kun je hulp krijgen. [illegible] de gevorderde [illegible] is het zaak om dit [illegible] te doen, aangezien sommige regels afwijken. Het vechten [illegible] in een speciaal dueleerscherm. Ieder heeft een aantal kaarten, grof gezegd zijn er twee soorten kaarten; de 'land' kaarten en de 'spell' kaarten. Voordat je een 'spell' naar de tegenstander zijn hoofd kunt slingeren, moet je mana halen uit een 'land' kaart. De aanval bestaat uit een aantal fasen, die dus beginnen met het spelen van de 'land' kaart. Door middel van een klik met de muis draai je de kaart op zijn kant en maak je 'm actief. Hierdoor komt er mana vrij die je weer nodig hebt om 'spells' te spelen. Ook de 'spell' kaarten zijn er in verschillende soorten. Zo kan de speler ziekten, wezen en andere akelige dingen op de tegenstander afvuren. Ook zijn er 'spells' waarmee de tegenaanval geblokkeerd kan worden. Hiervoor heb je een zeker inzicht nodig dat je waarschijnlijk alleen door veel te spelen kunt krijgen.

POWER TIP

Er is een demo te downloaden (14 Mb) op www.microprose.com

The Lost Vikings 2

Erik, Baleog en Olaf zijn eindelijk terug! Wij zaten al jaren tegen Ed en Edwin aan te zeiken waar dat vervolg op ons favoriete platform/puzzelspel nou bleef. Met twintig trillende vingertjes openden we het doosje...

LOST AGAIN!

[illegible] eikel Tomator tot ketchup te hebben gedegradeerd zaten onze vinnige Viking vrienden op een vroege vrijdagochtend vrolijk vette vliegende visjes te vangen. Terwijl hun dobbertjes vredig in de Noordelijke IJszee dansten hadden de drie gabbers geen benul van wat er boven hun hoofden hing. En toen... toen kwam die eikel van een Tomater de boel weer verzieken. Nadat hij (Trekkie dat ie is) de Vikingen naar zijn spaceship had gebeamed, maakte hij er weer een zootje van waardoor onze onfortuinlijke vrienden weer in het verre verleden terechtkwamen. Lost again!

BEWUSTE BALLEN

Hebben zij weer! En wij weer! Een paar jaar geleden namelijk deden wij er al twee weken over om Erik, Baleog en Olaf van een of andere vage plek in tijd en ruimte naar hun geliefde dorpje te brengen. Goed, we gaan er dus maar weer voor zitten! We zijn alle vijf zo langzamerhand wel gewend aan dit soort vreemde praktijken. Van Erik the Swift wisten we al dat hij supersnel was, een kop als staal had en ook nog eens het Scandinavisch record hoog- en verspringen op zijn naam had staan. Zijn nieuwste hulpmiddel is een paar raketlaarzen waarmee hij vele vervaarlijke vluchten vliegt. Olaf the Stout schijt sierlijk sappige scheten, simultaan zijn stevige stalen schild sjouwend: deze laatste gebruikt hij dan als parachute. De magische krachten in het schild geven hem de mogelijkheid om tot Vikingdwerg te transformeren. Baleog the Fierce heeft ook een leuk nieuw speeltje waar hij het vroeger alleen met zijn zwaard moest doen: een bionische beukarm, die bewust ballen, borsten, benen, bekken en billen bloederig beroert... Al met al een leuk team saampjes.

VERLOREN VIKINGEN

Met dit team zal je het in ieder geval moeten doen in de volgende 31 levels. In vergelijking met het eerste Vikingsavontuur is deel 2 niet veel veranderd. Enerzijds is dit natuurlijk een goed teken omdat deel 1 immers binnen no-time tot een klassieker werd gebombardeerd, anderzijds zijn daardoor de puzzels wel erg makkelijk te kraken. En dat is nu juist wat The Lost Vikings zo interessant maakte. Een level bestaat uit een puzzel waarbij je de unieke mogelijkheden van elke Viking op zo'n manier moet benutten dat ze gedrieën het einde van het level halen. Ze kunnen namelijk niet allemaal dezelfde route nemen (alleen Erik kan springen, alleen Olaf kan krimpen, enz.) maar ze hebben eigenlijk altijd elkaars hulp nodig.

POWER TIP

Eric kan ver en hoog springen. Vergeet niet daar regelmatig gebruik van te maken.

Eric, Olaf en Beleog oog in oog met de Tomator

Een vette stoot van Beleog's stalen vuist.

Met zijn stalen arm kan Beleog van platform naar platform vliegen.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	6^{5}
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	8^{7}

- ▲ Vikings rule
- ▲ Samenspelen
- ▼ Simpele levels
- ▼ Nieuwe snufjes vallen tegen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406

7^{2}

Na al die heisa zijn we achteraf gezien een beetje te enthousiast geweest. De nieuwe snufjes van de Vikingen hadden ze van ons in Scandinavië kunnen laten en echt lang hebben de makers ook niet over de levels nagedacht. Het had zo mooi kunnen zijn...
BJORN & THOMAS

Eric, Olaf en Baleog zijn terug. De drie Viking broers zijn dit keer op zoek naar een tijdmachine die ze weer terug naar hun eigen tijd kan brengen. Eens zien wat ik kan doen om ze te helpen (ik ben nou eenmaal de beroerdste niet).

HEEL LANG GELEDEN

In de tweede PU ooit verschenen werd LV 1 voor de SNES besproken door Thomas en Bjorn. Nu, zo'n vier jaar later, komt eindelijk deel twee uit en meteen ook voor de PC. In het eerste deel worden de broers dwars gezeten door een alien, genaamd Tomator. Na een hoop avontuurlijk gepuzzel weten ze aan deze bad guy te ontsnappen.
Nu, een aantal jaren later, net toen ze dachten dat alles weer rustig was, verschijnt Tomator weer ten tonele. Hij is nog steeds pissig over het feit dat ie de vorige keer verslagen is en hij wil het de Vikingen alsnog betaald zetten. Helaas voor hem gaat de apparatuur in zijn spacemobiel stuk en daardoor kan hij niets meer tegen ze uitrichten.

AFBLIJVEN!

De domste van de drie broers ziet op dat moment een hendel met daarbij een bordje 'niet aanraken'. Natuurlijk kan hij er niet van afblijven en voor ze het weten worden de Vikingen weer door tijd en ruimte gezapt.
Na het nodige geruzie over wiens schuld het was, blijft er maar een oplossing over, en dat is op zoek gaan naar de tijdreis machine en Tomator voor z'n bek schoppen. Onderweg komen ze Fang the Werewolf en Scorch the Dragon tegen en die besluiten om de drie broers terzijde te staan in hun gevecht tegen het kwaad. Hè ja, nog twee erbij, waarom ook niet, hoe meer hoe beter, of niet?



WIE BEN IK?

De bedoeling is om alle characters door het verhaal heen te helpen. Je bent dus ook met z'n allen tegelijk op pad en je kunt met een druk op een knop overschakelen van de een naar de ander.
Dit was dus iets wat mij niet beviel. Je loopt de hele tijd van mannetje naar mannetje te zappen en weet op een goed moment niet meer wie je moet hebben of, erger nog, wie je bent. In plaats van één keer door een level te gaan, ga je nu dus minimaal drie keer een level door.
Ik begreep van Thomas dat als je met z'n tweeën speelt, je de taken kunt verdelen en samen kunt werken. Nou dat zal wel, maar in je eentje spelend is het behoorlijk irri.
De graphics en de gameplay zijn in orde, alleen niet echt bijzonder. Het lijkt me dat buiten nieuwe wapens, tegenstanders en vriendjes, er toch wel iets meer aan het spel veranderd had kunnen worden. Het is best wel leuk om te spelen, niet moeilijk te leren, maar absoluut niet spectaculair.
Als je een paar jaar geleden Lost Vikings leuk vond, zal je dit spel ook wel aardig vinden. Als je net komt kijken en veel geduld en puzzelvermogen hebt, is ie ook aan te raden.
Houd je van wat meer actie en vind je dat een deel twee mooier, spectaculairder en verrassend moet zijn, dan zou ik dit spel snel vergeten.



RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	5⁵

▲ Hier en daar funny
▼ Weinig nieuws
▼ Weinig actie
▼ Alle Vikings door het level helpen

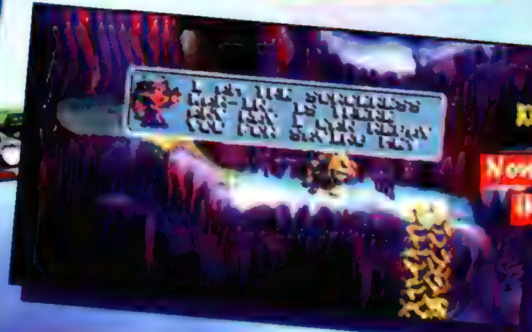
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX2.
Double speed CD speler. 8 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406

6³

Drie jaar terug had dit spel heel wat geweest. Nu kan ik er niet echt warm voor lopen. Vikingen zijn cool, maar niet als ze voor een tweede keer verdwaald zijn.
SAS


Olaf speelt voor Tarzan.


Goh, wat zijn vikingen slim zeg.


Nou, toverfeetje ik weet wel wat.




Ga jij maar eerst, ik wacht hier wel.



Bad guy slaat op....


Wat is dat voor leuk knopje!

Lost Vikings 2

Sega Ages

De Namco klassiekers kennen we allemaal uit de arcade: Pac-Man, Galaga, Pole Position, om er maar een paar te noemen. Maar kun je je ook nog die Sega toppers herinneren?

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	9^{0}
SPEELBAARHEID	9^{0}

▲ Arcade Revival!

▲ Herleef je jeugd

SATURN
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



8^{6}

Alle games op Sega Ages zijn identiek aan de originele arcade-versies. Daarom vormt het ook een absolute aanrader voor nostalgische geesten. Jammer alleen dat er maar drie games op staan.
BJØRN

TJA, VROEGER...

Het lijkt wel of er momenteel een strijd gaande is wie de coolste klassiekers in de kast heeft liggen. Voor de programmeurs is het een kleine moeite om die games om te zetten naar de PlayStation, N64 of in dit geval de Saturn.
De jongste generatie gamers zal hier smalend om moeten lachen, maar oude rotten als ondergetekende krijgen nostalgische gevoelens bij het horen van titels als Afterburner, Space Harrier en Out Run!

HEIPALEN

Dit drietal zijn ook de games waar het over gaat in Sega Ages Volume 1. Op zich zou je kunnen zeggen dat drie games een beetje mager is, want Namco's retro-CD biedt bijvoorbeeld zes spellen per volume.
Eigenlijk is Sega Ages niet meer (of minder) dan een collectors item. Alle games komen namelijk uit 1985 of 1986, precies de jaren dat Sega ging experimenteren met 'scalable sprites', wat betekent dat beelden of voorwerpen groter worden naarmate ze dichterbij komen.
Vergeleken met de huidige vector- en polygoontechnologiën lijkt dit nergens op, maar deze games vormen wel de fundamenten van de indrukwekkende 3D-graphics van nu!

SPACE HARRIER

De shoot'em up Space Harrier was voor het eerst in de arcades te bewonderen in 1985. Nu moet ik eerlijk toegeven dat ik het spel destijds hooguit twee keer heb gespeeld, maar dat kwam vooral omdat ik er geen bal van terecht bracht. Toch heb ik over menig schouder vol bewondering gekeken hoe de coolste gasten van de stad level na level overleefden. De regels zijn simpel: ontwijk alle obstakels en blaas ondertussen zoveel mogelijk tot gort. Het concept is inmiddels hopeloos verouderd maar Space Harrier gold als voorbeeld voor moderne games als Panzer Dragoon!

POWER TIP

Space Harrier



Die krijgt een dubbele dosis natuurlijk.

Blijf in de hoek dan raakt deze eindbaas je niet.

AFTERBURNER II

Iets meer dan tien jaar geleden (in 1986) kwam Afterburner II uit. Nu ik deze antieke flightsim na al die tijd weer speelde, vlogen de flashbacks me om de oren.
Het enige dat je als piloot moet doen is vijandelijke raketten ontwijken en je vizier richten op de commies (koude oorlog, weetjenogwel?).
Het mooiste vind ik nog dat een computerstem 'fire' roept als je het richtkruisje precies op een vliegtuig mikt. Druk dan snel op de vuurknop en je bent zeker van een kill. Overleef je genoeg levels dan kan je in de lucht brandstof tanken en je munitie aanvullen. Afterburner II is keiharde actie!

OUT RUN

Out Run was in 1986 de absolute topper onder de racespellen! Instappen in een rode cabrio met een blonde babe naast je en het gaspedaal tegen de vloer!
Wel oppassen voor vrachtwagens, surrealistische tunnels en reclameborden want een botsing betekent vrijwel altijd een exploderende bolide en stekende koppijn!
Binnen de tijd een checkpoint halen betekent doorracen, twijfelen resulteert onherroepelijk in Game Over!



Onze haren raken ook bij 283 km/uur niet in de war.

Dit lijkt me een goede plek voor een picknick.

Out Run

Afterburner



...ffe lekker het Vondelpark ontbossen.



Doe ook nog maar een snicker en een cola.

AMERIKAANSE IMPORT

Kennen jullie dat bijdehante 7-Up mannetje nog met die achterlijke naam Fido Dido? Welnu, Spot was de tegenhanger van Fido in de Verenigde Staten. Waar Fido in de vergetelheid raakte, daar heeft Spot nu zijn eigen Full Motion Picture: Spot goes to Hollywood!

Workin' in a coalmine.

Spot is king!

Jurassic Spot.

Natuurlijk draait in Hollywood alles om geld.

Spring met een aanloop bovenop het kanon en er staat je een wilde rit te wachten.

FIDO? SPOT!

Toen SNES en Mega-Drive nog de vlaggenschepen waren van de internationale game-industrie, zwalkte onze Spot al vrolijk in het rond. In die tijd dacht men nog met een ietwat vreemde mascotte een doodgewaand frisdrankmerk nieuw leven in te blazen. In Europa werden wij geconfronteerd met een eigenaardig en [illegible] mannetje met de naam Fido Dido. Winkels lagen binnen de kortste keren gevuld met buttons, t-shirts, CD's en andere [illegible]-dise. Ik geloof [illegible] in die tijd wel [illegible] lang zijn be-[illegible] met dit kleine ei-[illegible]. Maar plotseling hoorden we niets meer van hem. Was hij verdronken in zijn eigen frisdrank, of had een moedige consument eindelijk zijn dunne nekje omgedraaid? We zullen het nooit te weten komen en eigenlijk interesseert het me ook geen moer. Spot, die hadden we moeten hebben. Dat was in ieder geval een mascotte met kloten geweest!

SPOT ON FILM

De game-kenners weten dat Spot een aantal jaren geleden al te bewonderen was op de 16-bitters. In die tijd was dit spel zelfs een van de betere platformgames. Nu Spot zijn intrede heeft gedaan in de 32-bit wereld is er weinig van zijn glans verloren [illegible] Spot heeft er [illegible] dimaal [illegible] hij met stip de [illegible] in. Het spel start dan ook met een scène waarin Spot via een filmprojector het witte doek op geblazen wordt. Een vreemde manier om je filmcarrière te beginnen, maar blijkbaar wel zo effectief. In de twintig levels die hierop volgen maken Spot en de speler kennis met alle filmgenres die Hollywood de afgelopen eeuw heeft voortgebracht.

JURAIDERS-HORRO-WOOD

De twintig filmlevels zijn onderverdeeld in zes werelden die door Spot allemaal doorlopen moeten worden, wil hij 't tot filmster brengen. Aan het eind van het spel liggen ook nog eens drie geheime werelden op onze Spot te wachten. Deze Secret Worlds kunnen alleen maar betreden worden als Spot in alle levels de vijf sterren bij elkaar weet te vinden. Soms liggen de sterren voor het oprapen maar soms zijn ze ook zeer goed verstopt. Verder zijn alle levels bezaaid met rode stippen die door Spot verzameld kunnen worden. Heeft hij er honderd bij elkaar geraapt, dan krijgt onze [illegible] vriend een extra leven. Powerups, extra wapens, speciale wapens en shields zijn een korte opsomming van wat er naast alle sterren en stippen eveneens in Spot's wereld gevonden kan worden. Al met al is Spot Goes To Hollywood met zijn 3D diagonaal-scroll gameplay (zoals Sonic 3D Blast) een leuk onderhoudend spel voor de liefhebber van melige, zoek-je-te-pletter platformgames...

POWER TIP

Probeer alles uit om op onbereikbare plekken te komen of onzichtbare ingangen bloot te leggen. Hier zouden wel eens broodnodige powerups en wapens kunnen liggen terwijl een complete verzameling sterren voor een denderend einde van het spel zullen zorgen.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	8⁸
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Spot in Hellig
▲ Lekker Melig
▲ Leuke Film
▲ Veel Humor

SATURN
Prijs: ƒ 149,95. Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Virgin
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350



7⁸

In eerste instantie is Spot lastig te spelen vanwege de vreemde diagonale 3D scroll. Toch krijg je deze manier van spelen snel onder de knie en dan is het al snel een lekker melige aanrader. Spot's sprong naar de 32-bit generatie is succesvol verlopen.
THOMAS

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

ID4

Het kon niet uitblijven: van Independance Day, de recordbrekende science fiction film, is nu ook een game gemaakt. Vliegen en schieten om de Aarde van de ondergang te redden!

POWER TIP

Zoek een zeshoekige ingang, vlieg er door en je bevindt je in een verborgen level.



Area 51 in diepe stront.



Waar is die King Kong nou?



Parijs bij nacht, is het niet wonderschoon?

RAPPORT

GRAPHICS 85

GELUID 60

ORIGINALITEIT 65

SPEELBAARHEID 60

+ Missile camera

+ Verborgen level

− Nog geen joystick optie

− Irritant commentaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Elektronic Arts
Tel: 010-2850995



De missies in ID 4 zijn niet misselijk maar verwacht geen

PRINS UIT BEL AIR

In 1979 zag ik Parliament Funkadelic's Mothership landen in het San Francisco Cow Palace, ik huilde toen E.T. naar huis belde en neuriede zelfs maanden lang het deuntje van Close Encounters. Ik ben met andere woorden een echte SF-fan maar het was er om een of andere reden nog niet van gekomen om de film Independance Day te bekijken.
Toen ik Fox Interactive's nieuwe spel ID 4 kreeg (die 4 staat voor de vierde juli, de dag dat alles plaatsgreep) om mijn eerste review voor Power Unlimited te schrijven, was dat natuurlijk de perfecte reden om alsnog de bioscoop in te duiken. Geloofwaardig vond ik het allemaal niet (The Fresh Prince of Bel Air die de aarde uit handen van buitenaardse wezens houdt!) maar de beestachtige special effects en de waanzinnige actie maakten alles goed. Ik was dan ook benieuwd of de spel-versie net zo vol actie zou zitten.

LUCHTZIEKTE

Helaas waren de special effects die volop in de film aanwezig waren alleen in de intro van het spel terug te vinden en is het spel zelf een vrij rechttoe rechtaan flight/fight spelletje.
Maar voor je aan het spel begint, dient natuurlijk eerst het optiemenu te worden gecheckt. Wat me daarbij opviel, is de onmogelijkheid om in deze voorlopige versie een joystick te gebruiken en juist bij dit soort spellen is dat meer dan jammer.
Dan maar gelijk aan de slag met het uitzoeken van een lekkere jet. Uit een lijst met acht verschillende vechtvliegtuigen koos ik de F 18, plakte een pleister tegen luchtziekte op en vloog naar Nevada voor mijn eerste missie.

MISSIES

Er zijn dertien hoofdsteden waar steeds een missie moet worden afgewerkt. De steden zijn driedimensionaal weergegeven met veel bekende grote bouwwerken en obstakels om doorheen, over en langs te vliegen. Schiet op the Empire State building, kamikaze op de Eiffeltoren of vlieg laag door de straten van Tokyo. Pas als je de missie voltooid hebt, kun je door naar een volgende stad.
De missies worden moeilijker naarmate je dichterbij de hoofdmissie komt. De hoofdmissie is om een virus in de computer van het alien moederschip te stoppen en het schip op te blazen. Net als in de film dus.

MISSILE CAMERA

Het kost natuurlijk even tijd om te wennen aan het besturen van je vliegtuig en gelukkig zijn er ook opties om je te helpen bij het voltooien van je missies. Je kunt bijvoorbeeld kiezen voor een transparante kaart die in beeld blijft tijdens het spelen zodat je kan zien waar je bent in de stad.
Wat het spel zeker goed doet zijn de verschillende camerastandpunten, waarbij de 'missile camera' mijn favoriet is. Met de missile vlieg je namelijk mee en zie je de totale vernietiging van je doel van heel dichtbij. Verder kun je kiezen tussen kogels en missiles. Het schieten met missiles heeft tot resultaat dat je doel sneller is vernietigd, maar het aantal raketten is beperkt. Je krijgt er twintig bij het begin, echter als je laag over de grond vliegt zijn er meer te vinden en hier tref je ook powerups om de schade aan je vliegtuig te herstellen en dat zul je zeker nodig hebben!



Met een schild kun je ongestoord rondvliegen.



Hebbes!



Laag door de straten van Tokyo.



Op naar de maan? Dacht het niet!

Vul snel de bon in
of bel gratis
0800-0224222
iedere dag van
9.00 tot 20.30
ook in het weekend



NEEM NU EE… ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, EN JE KRIJGT GRATIS DE CD MUSIC FOR GAMES



De Power Unlimited CD
Music for Games
bevat een overzicht
van 10 jaar dance hits.
Op de CD staan nummers van:
Grooveyard,
Double Vision,
DJ Paul Elstak,
Haddaway,
Robin S.,
2 Unlimited,
DJ Jazzy Jeff en The Fresh Prince,
Nomad,
Technotronic en
Wee Papa Girl Rappers.

De cd is exclusief voor Power Unlimited gemaakt.

**LIEVER DE KORTING!
JE BETAALT DAN VOOR 6 NUMMERS
SLECHTS F 26,75 (I.P.V. F 35,70)**

Echte gamers mogen Power Unlimited niet missen!

actie

POWER UNLI

Juist, je leest het goed. Power Unlimited is in een gulle bui en geeft zo maar meer dan 300 kado's gratis weg. Gratis? Ja, Gratis! Het enige wat je hoeft te doen om voor een van deze gave artikelen in aanmerking te komen, is de telefoon pakken. Bel vervolgens dit nummer:

0909 - 5035074 -een gulden per minuut-

Daarna kun je het nummer intoetsen van het kado dat je graag zou willen hebben en vervolgens je telefoonnummer. Je kunt bellen zo vaak als je wilt; tot en met 17 april!

Winnaars krijgen automatisch bericht thuis. Woon je in België of is je telefoontoestel niet geschikt voor dit systeem? Stuur dan vóór 17 april een briefkaart met het kadonummer van je keuze naar: Power Unlimited Postbus 9805 1006 CC Amsterdam (één kadonummer per briefkaart).



NUMMER 01
1 COMPLEET WHITE LABEL PAKKET (17 CD-ROMS) van CD Contact Data winkelwaarde ƒ 550,-



NUMMER 02
4 CAPS PROBOTECTOR van Konami winkelwaarde ƒ 15,-



NUMMER 03
2 PLAYSTATION games: IN THE HUNT van CD Contact Data winkelwaarde ƒ 95,-



NUMMER 04
1 WINGMAN WARRIOR en T-shirt van Logitech winkelwaarde ƒ 159,-



NUMMER 05
5 PC games: FIRO EN KLAWD met JOYPAD van BMG winkelwaarde ƒ 138,-

NUMMER 06
5 PC game: LEGANCY OF KAIN van BMG winkelwaarde ƒ 129,-



NUMMER 07
3 Konami Pretpakketten maak kans op CAP, RUG-ZAK, HEUPTAS



NUMMER 08
5 PLAYSTATION games: Pandemonium van BMG winkelwaarde F 110,-



NUMMER 09
5 SNES games: MISTER DO van CD Contact Data winkelwaarde ƒ 95,-



NUMMER 10
2 NIEUWSTE en nog niet in de winkel verkrijgbare THUNDERPAD DIGITAL van Logitech winkelwaarde ƒ 59,-



NUMMER 11
50 RAGING SKIES kettingen van Columbia Tristar winkelwaarde ƒ 15,-



NUMMER 12
20 TB1 AUTOZONNEWERING van Columbia Tristar winkelwaarde ƒ 15,-



NUMMER 13
20 TB1 T-SHIRTS van Columbia Tristar winkelwaarde ƒ 25,-

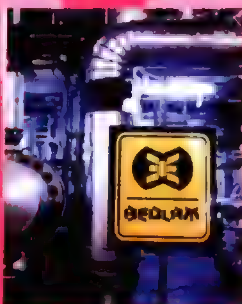


NUMMER 14
10 DESTRUCTION DERBY T-SHIRTS met CAP van Columbia Tristar winkelwaarde ƒ 35,-

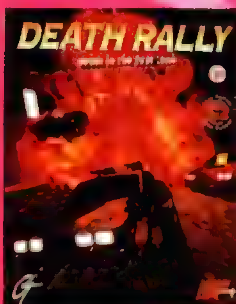
ITED DEELT UIT!

Ruim 300 gratis Radio's





NUMMER 16
5 PC games: BEDLAM van CD Contact Data winkelwaarde ƒ 99,-



NUMMER 17
5 PC games: DEATH RALLY van CD Contact Data winkelwaarde ƒ 69,-



NUMMER 18
5 PC games: AMOK van CD Contact Data winkelwaarde ƒ 99,-



NUMMER 19
25 CD's SONIC DANCE POWER van Atoll Soft winkelwaarde ƒ 42,-



NUMMER 20
2 TWEETY T-SHIRTS van Konami winkelwaarde ƒ 25,-



NUMMER 21
10 CAPS van Radio 538 winkelwaarde ƒ 15,-

NUMMER 15
5 hoofdprijzen: DESPERADO SNACKPAK-KET van de PR Factory winkelwaarde ƒ 50,-
20 troostprijzen: BUTTONS Desperado van de PR Factory winkelwaarde ƒ 5,-

NUMMER 22
1 PC game: Verrassing; zie wat je thuis krijgt van Diamond Soft winkelwaarde ƒ 129,-



NUMMER 23
1 PC game: HEROES OF MIGHT AND MAGIC van Diamond Soft winkelwaarde ƒ 129,-

NUMMER 24
1 PC game: JAGGED AL-LIANCE van Diamond Soft winkelwaarde ƒ 129,-

NUMMER 25
1 PC game: WAGES OF WAR van Diamond Soft winkelwaarde ƒ 129,-

NUMMER 26
1 PC game: NEMESIS van Diamond Soft winkelwaarde ƒ 129,-



NUMMER 27
5 PC games: SHATTERED STEAL van Philips winkelwaarde ƒ 129,-

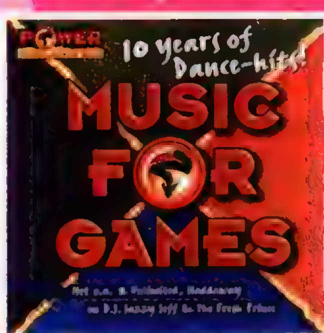


NUMMER 28
2 NIEUWSTE en nog niet in de winkel verkrijgbare WINGMAN EXTREME DIGI-TAL joysticks van Logitech winkelwaarde ƒ 99,-



NUMMER 29
5 FIFA 1997 Polo Truien winkelwaarde ƒ 45,-

NUMMER 30
5 MAX mokken en pennen van Philips winkelwaarde ƒ 15,-



NUMMER 31
25 MUSIC FOR GAMES CD's van Power Unlimited winkelwaarde ƒ 15,-



NUMMER 32
10 MANGA PUZZELS van Columbia Tristar winkelwaarde ƒ 25,-



NUMMER 33
10 JOHNNY MNEMONIC Floppy Disc Houder ƒ 15,-

Met dank aan Denise Weerd, Corine Theuns, Tine Matthijs, Serge van Rooy, Barbara Vos, Dave Nelissen, Boukje van Gent, Robin Winters, Monique Messelink, Matthew Florianz en Dennis Buis Fotografie: Rinus Wilms

DIE HARD ARCADE

Ik was groen van jaloezie toen ik Andreas enkele maanden geleden met Die Hard Triology naar huis zag gaan. "Wat weet die brilaap nou van urban combat?" brulde ik. Maar onze altijd diplomatieke hoofdredacteur suste de gemoederen door mij de arcade versie van Die Hard in mijn handen te duwen. Hahahaha!! Die arme Dré, hij weet niet wat hij mist.


Afknijpen gabber!

SUPERCOP

In tegenstelling tot wat de titel suggereert, heeft Die Hard Arcade weinig gemeen met de Die Hard Triology die Dré gerecenseerd heeft. De enige overeenkomst is dat beide spellen een vrije interpretatie zijn van de beroemde Bruce Willis actiefilms.
Een groep doorgewinterde criminelen heeft een gigantisch flatgebouw belegerd en houdt aldaar dertig onschuldige mensen gegijzeld waaronder de dochter van de president van de V.S.
Uiteraard wordt de gehele politiemacht opgetrommeld om aan deze onverkwikkelijke zaak een einde te maken. Na enkele mislukte pogingen om het complex te infiltreren, wordt de hulp ingeroepen van één (of twee wanneer je met iemand samen wil spelen) supercop die het hele zaakje wel eventjes zal klaren.

DEEP SCAN

Je krijgt standaard vier levens om de opdracht te voltooien. Ervaring leert echter dat dat zo goed als onmogelijk is. Maar er is een oplossing; om het aantal levens op te krikken kan je, alvorens je aan het Die Hard avontuur begint, het prehistorische duikboot-spel Deep Scan spelen. Met een beetje geduld en doorzettingsvermogen kan je hier het aantal levens tot een onbeperkte hoogte brengen. Na een aantal keer spelen, merk je dat je aan tien levens meer dan genoeg hebt.
Om uiteindelijk de door en door slechte baas boven baas onschadelijk te maken en de dochter van de president uit zijn klauwen te redden, moet je een aantal levels doorkruisen en een leger aan criminelen afmaken.

MOVES EN WAPENS

Je kunt de bad guys op verschillende manieren uitschakelen. Om te beginnen met je blote vuisten. In tegenstelling tot de meeste spelletjes waarin vechten en 'adventure' gecombineerd wordt, heb je bij Die Hard Arcade een flink arsenaal aan moves die jouw tegenstanders een kopje kleiner kunnen maken. Daarnaast liggen er in elke ruimte wapens die goed te gebruiken zijn om met het gespuis af te rekenen. Het meest voorkomende wapen is een semi-automatisch Clock revolver. Dit is tevens het enige wapen dat je mee kunt nemen naar het volgende level.
Andere wapens, die dus alleen te gebruiken zijn in het level waar je ze vindt, zijn machinegeweren, rocketlaunchers, messen, traangas, kapotte flessen, bezemstelen, golfclubs, robot-armen, Ikea-stoeltjes en ander rondslingerend meubilair. Voor de Clock en het machinegeweer liggen er ook vaak magazijnen op de grond. Ook deze kun je meenemen naar een volgend level.

ARRESTEREN

Een andere mogelijkheid, tevens de ook de meest praktische, is het arresteren van je tegenstander. Dit kun je alleen doen wanneer je de semi-automatische revolver in je handen hebt. Je moet vervolgens achter het crimineeltje gaan staan en klaar is Kees. De handboeien gaan om


Hij moet natuurlijk niet z'n golfspullen laten slingeren.

Vijftien minuten Deep Scan spelen, levert je al snel tien levens op.



Firing Squad versus Firing Squad.


Je staat onder arrest punk!



Zaten er robots in Die Hard? Who cares!

ARD
CADE

en vervolgens heb je geen omkijken meer naar deze vogel. Zeer handig als je bedenkt dat de gemiddelde tegenstander zo'n tien klappen nodig heeft voordat hij of zij het leven laat.
Niet alle tegenstanders zijn even makkelijk om zeep te helpen. Net als bij ieder ander spel worden ze, hoe verder je komt, geleidelijk moeilijker te verslaan. Daarnaast staat er ook een aantal 'bazen' op je te wachten. Krachtpatsers die onmogelijk zonder zwaar geschut (lees anti-tank wapens en rocketlaunchers) in één leven te verslaan zijn.
De eindbaas laat zich al helemaal niet makkelijk verschalken. Als je met veel pijn en moeite hem in de directeurskamer hebt gevloerd, blijkt hij nog genoeg kracht te hebben om weg te vluchten naar het dak. Aldaar wacht diezelfde pipo, ditmaal in een leuk Rambo-outfitje, je op om jou opnieuw een genadeloos pak rammel te geven. Overleef je dat, dan is de missie voltooid en kan je met een gerust de dochter van de President (wat er met de andere 29 gijzelaars gebeurt, is onduidelijk) bevrijden.

SNEL REAGEREN

Tussen de verschillende levels door wordt je reactievermogen gecheckt. Je holt door de wandelgangen van het complex totdat er op een gegeven moment een instructie (bijvoorbeeld 'Kick') in beeld verschijnt. Je moet dan meteen die knop in kwestie indrukken zodat je de tegenstander, die meestal om de hoek staat of net uit een deur komt, in één klap knockout slaat. Druk je de verkeerde knop of de goede knop niet snel genoeg in, dan ben je de klos. De tegenstander staat nu paraat om jou het verdiende pak rammel te geven.

POWER TIP
Laat niks liggen: als je items niet oppakt verdwijnen ze en dat is zonde!



De Baas Boven Baas is geen softie.



Wees op je hoede, alertheidstest on it's way.

Goedemorgen, deze morgen!

Drie vliegen in één knal dankzij de anti-tank rifle.

Deze eindbaas van het derde level is een van de lastigste gasten.

Sorry, ve

POWER TIP
Watch your back kid!

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8³
SPEELBAARHEID	8⁸

▲ Spannend
▲ Veel vecht moves
▼ Geen codes
▼ Makkelijk uit te spelen

SATURN
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2800
Fabrikant: Fox Interactive
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



8⁸

Die Hard Arcade is een moddervet spel. De combinatie van shoot'em up en beat'em up werkt hier perfect en zorgt voor de nodige afwisseling. Jammer is dat je door het spelen van Deep Scan het aantal continues tot een onbeperkte hoogte kan brengen, waardoor deze game vrij eenvoudig is uit te spelen. Maar dat mag absoluut geen reden zijn om dit spel links te laten liggen.

KEES

Porsche Ch[allenge]

De Porsche Boxter waar het allemaal om is begonnen.

'Bestaat er een beter medium om jongeren te bereiken dan het videospel?' Dat moet de PR-manager van Porsche gedacht hebben toen hij Sony Interactive de opdracht gaf om een racespel te maken...

RECLAME

Sony's nieuwe [illegible] spel [illegible] Porsche [illegible] waarvan Duitse wagenfabrikant [illegible] veilige rijgedrag van dit oerdegelijke autootje zo goed mogelijk voor het voetlicht brengen. Een lastige taak voor een programmeerteam, dat natuurlijk meer van crashes en halsbrekende inhaalmanoeuvres houdt dan van stabiele wegliggingen, verzinkte carrosserieën en ABS-remsystemen.

BIER UND BRATWURST

Zoals oplettende lezertjes zich misschien nog wel uit het vorige nummer kunnen herinneren, had de Power Unlimited mij enige tijd geleden naar Duitsland verscheept, om daar de feestelijke presentatie van het spel Porsche Challenge bij te wonen.
Naast de gebruikelijke hapjes (bergen bratwurst) en drankjes (zeeën bier), kregen we ook een stoere persmap in onze handen gedrukt. Hierin een eerste testversie van het nieuwe racespel.
In de gezellige (meer bier) ontvangstruimte van het comfortabele (ligbad, minibar en vier verschillende pornokanalen) hotel stond een rij blauwe PlayStations (deze zijn er speciaal om test-CD'tjes te spelen) te wachten op het einde van de formaliteiten.

STROPDASSEN

Onder bezielende leiding van het Engelse ontwerp- en programmeerteam mochten we dan eindelijk achter de knoppen plaatsnemen. Al snel bleek dat ik een van de weinige echte gamers was en dat de overige aanwezigen meer skills hadden in het knopen van hun stropdassen dan in het bedienen van een joypad.
En terwijl de in driedelig grijs gestoken zakenmannetjes afdropen, bleef ik lekker met de programmeurs achter de knoppen van de Porsche hangen.
Een paar uurtjes later zaten we ons in een originele Zuidduitse Biergarten vol te proppen met lappen vlees en hompen worst.
Onze tafelgenoten zaten ons met open mond aan te staren omdat we het uren later nog steeds fanatiek over videogames bleken te hebben.

GEEN WEGENWACHT

Naarmate de gezelligheid steeg, werd het gesprek interessanter. Het bleek dat de programmeurs aan Porsche maar een lastige klant hadden gehad. Ik kon helemaal meevoelen met de Sony jongens die dit spel moesten maken om de kids van tegenwoordig weer een soort 'Porsche-gevoel' te geven en de nieuwe Boxter te promoten. Helaas heeft Porsche niet het lef van Adidas, in wiens Predator-voetbalschoenen je je tegenstander bont en blauw kan trappen.
De Duitsers laten nog niet eens het kleinste deukje of krasje in de lak van hun Boxter toe. Helaas, want iedereen weet wat er gebeurt als je met je sportwagen met 300 km per uur tegen een palmboom aan rijdt. Juist: hoogste tijd om de wegenwacht te bellen.
Bij een Porsche is dat blijkbaar niet nodig. Zelfs de meest verschrikkelijke ongelukken kunnen het wagentje niet deren. Dit belachelijke feit was eis nummer één op de lange lijst van Porsche. Verder mochten de banden niet gaan roken, mocht de wagen niet te veel slippen en moest het veilige (en dus oersaaie) weggedrag van de Duitse bolide goed tot zijn recht komen. Een vrij slaapverwekkende bedoening dus, zou je zeggen.

INTERACTIEVE TRACKS

Nou moet ik wel vermelden dat het ontwerpteam zwaar zijn best heeft gedaan om het spel ondanks deze eisen heel spannend te maken. Ze hebben elk parcours gevuld met geheime shortcuts en interactieve elementen.
Als je het spel speelt in de 'interactive mode', kan je met je weggedrag de baan beïnvloeden. Zo worden bepaalde stukken afgesloten als je bij een inrit over de pionnen van de wegwerkers heen raast of gaan er bruggen dicht als je een stapeltje kisten aan gort rijdt.

LIEFDE IS...

Bij andere racegames kan je kiezen uit verschillende wagens, die vaak een heel uiteenlopend weggedrag hebben. Dit is bij Porsche Challenge, waar natuurlijk alleen met Boxters wordt geracet, een groot gemis.
Gelukkig hebben de programmeurs er een Micro-Machines-achtige oplossing voor bedacht. Je kiest niet de wagen, maar de coureur. En om het wat boeiender te maken heeft elke rijder een heel aparte persoonlijkheid. De macho coureur zal heel anders reageren dan de blonde schoonheid. Maar het mooiste is dat de chauffeurs boos, verliefd en jaloers op elkaar kunnen worden. Sommige rijders laten je voor en anderen snijden je expres af. En hun humeur wordt beïnvloedt door jouw rijgedrag!

RIJDEN MAARRRRR...

Als je het spel voor het eerst speelt, valt al snel op dat de ontwerpers SEGA Rally als voorbeeld hebben genomen. De lay-out, de besturing en de grafische kwaliteit zijn vergelijkbaar.
Helaas mochten de Porsches geen halsbrekende toeren uithalen, door de bochten slippen of over de kop slaan: daarom heeft het Sony Interactive-team de handrem in je controllers verwerkt. Je blokkeert hiermee in één klap je wielen. Op een aantal stukken komt dit heel handig uit en er is zelfs één [illegible] die je zonder de [illegible] niet levend [illegible].
Verder zijn de tracks [illegible] van [illegible] of [illegible]. De graphics [illegible] is goed, de auto's zien er mooi uit en de achtergronden zijn beeldschoon.
Helaas mist er een kaartje in beeld waarop je een overzicht over het parcours hebt. Hierdoor knal je in het begin constant op dezelfde plek tegen die rotmuren aan. Gelukkig maar dat je Porsche niet kapot kan!
Een ander minpunt aan het spel is de slecht afgewerkte 'dual-player mode'. Als je met zijn tweeën racet, moet je het - a la Road Rash - doen met een halve TV. De split-screen mode is zo onduidelijk, dat een beetje lekker racen er niet in zit

ne
allenge



Geen krasje in de lak.



Geen uitlaatgassen.



Geen slipsporen.



Het split-screen is niet geweldig.



RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	7^{0}
ORIGINALITEIT	8^{5}
SPEELBAARHEID	7^{5}

- ▲ Interactieve banen
- ▲ Handrem-slip
- ▲ Coureurs met karakter
- ▼ Onduidelijk split-screen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sony Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Al kwam Porsche met een waslijst aan beperkingen, Sony Interactive heeft toch een vrij dope racespel neergezet. Vooral de interactive modes zijn leuk om te spelen, omdat de baan steeds mee verandert. SEGA Rally, maar dan in een dure Duitse auto.

ANDREAS



Doe mij maar zo'n blauwe.



Karaktervolle rijders.



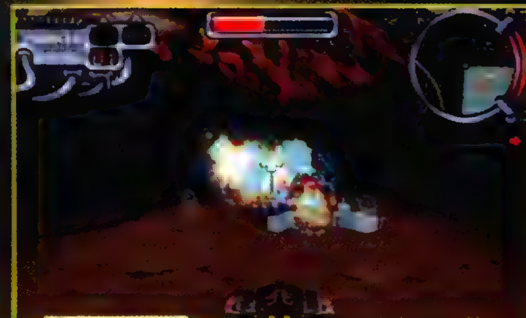
Overal goed gepekeld.



Opzij, ik ben op weg naar Leck!

In het spel Amok staat de zoveelste Battle Cruiser voor mij klaar. Dit keer schijn ik echter ook in een Battle Sub te kunnen plaatsnemen. Hmm, misschien toch nog interessant.


Kom nog iets dichterbij mannetje...


Dommerd!

RAPPORT

GRAPHICS	5°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	3°
SPEELBAARHEID	3°

- De zoveelste
- Veel te weinig begin energie
- Niet genoeg powerups
- Rottige Graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: 486-DX2, Dos of Windows 95, Double speed CD-ROM drive, 8 Mb RAM, Soundblaster.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



Absoluut geen aanrader. De zoveelste, snel in elkaar geflanste Battle Walker game. Wat mij betreft hadden ze de moeite niet hoeven nemen om dit spel te maken. Ultra boring.
BAS

NO PEACE

De bewoners van het planeetje Amok, ergens in de Galaxy, hebben er net zeven enveertig jaar oorlog op zitten. Tijd [illegible] zou [illegible]. Helaas heeft het Bureau besloten dat ze dat geen goed idee vinden. Wie of wat 'Het Bureau' nou eigenlijk is, blijft een raadsel, maar ze hebben er in ieder geval financiële baat bij als de oorlog doorgaat. Ze zullen wel een EHBO spullen groothandel hebben of zo. Hoe dan ook ze willen weer oorlog, en dat is waar ze jou voor nodig hebben. Je naam is Gert Staun en je bent de aangewezen persoon voor dit klusje.

NARE JONGEN

Het schijnt dat je een huurling bent en, zoals iedereen weet, dat zijn hele nare jongens. Vandaar dat je zonder gewetenswroeging de planeet Amok opnieuw in een oorlog stort. Er wordt je een splinternieuwe Battle Walker/Sub tot je beschikking gesteld, genaamd Slambird. Ik had dus gehoopt dat dit ding cool zou zijn, maar al snel kwam ik erachter dat het allemaal niet zoveel voorstelt.

Het verschil tussen de Sub en de Walker is minimaal. Het enige waaraan ik zag dat ik me niet op land bevond, was dat er zo nu en dan een vis voorbij geschoven komt als je onderwater bent. Ik vind het overigens ook een beetje raar dat een amfibisch voertuig een bird wordt genoemd, het ding kan niet eens vliegen!

WACKY

Er zijn vier werelden waar je in kunt rondlopen. Een oceaan omgeving, wasteland, een stad en tunnels. Iedere wereld heeft een paar missies en die worden je aan het begin van ieder level uitgelegd. Onderweg kom je erg veel vijanden tegen, zoals kamikaze-kevers, staalkaak-ratten, grunts en meer van dat fraais. Jammer genoeg ziet het er niet echt mooi uit. Als je 3D games als Duke en Quake gewend bent dan ziet dit er zelfs bijzonder wacky uit. De grunts zijn een soort cartoon karakters en de stekelige Guhuvis is een soort van onderwater-egel die ontploft als je [illegible]. De [illegible] die je tegenkomt, [illegible] en erg [illegible]. [illegible] het overal, op de meest onwaarschijnlijke plaatsen, van allerlei verschillende kanonnen en machinegeweren die binnen no time zijn uitgeschakeld.

HOPELOOS

Helaas is je Walker nogal snel naar de knoppen. Je kunt onderweg wel allerlei shields en energie oppikken, alleen is het allemaal net niet genoeg. Ook ervaren Battle Walker bestuurders, zullen meer dan eens de levels opnieuw moeten spelen voor ze er door komen. Je energie gaat zo snel op dat je er op den duur bijna hopeloos van wordt.

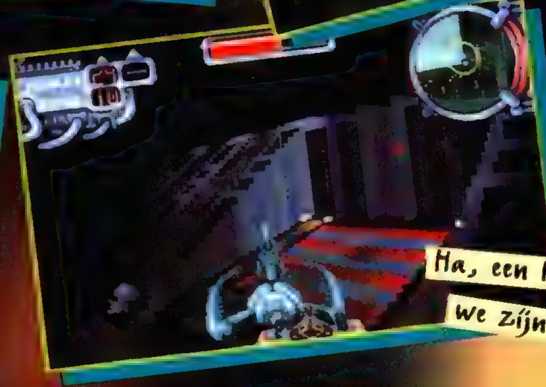
Ook is er geen cockpitview waardoor het zicht op z'n zachts gezegd kloten is. Het enige dat makkelijk is, is het schieten. Je kogels en raketten hebben zoveel kracht, dat gewoon een beetje in de buurt schieten al goed genoeg is om je doel te raken.

Omdat je aan het begin van ieder level een aantal opdrachten krijgt, heb je in ieder level wel genoeg te doen maar of dat nou zo leuk is? Ik vind van niet in ieder geval.


Boem.


Zo te zien zijn we op het vasteland.


Het begint wel erg veel op elkaar te lijken.


Ha, een kwalletje, we zijn onderwater.

POWER TIP
Besteed je geld aan iets anders.

A M O K

Masters of Orion 2

Battle At Antares

Kort nadat Microprose, een paar jaar geleden, Civilization op de markt bracht, kwamen ze met Masters of Orion. Nu Civilization 2 uit is, kon het dus niet lang duren voordat MOO 2 uit zou komen.

GELD-KLOPPERIJ

Helaas zie je vaak dat games, die vlak nadat ze uitgebracht zijn een opvolger krijgen, niet veel voorstellen. Het is meestal een kopie van deel 1 en is alleen maar gemaakt om de consument (ja, jij dus) geld uit zijn zak te kloppen.
Maar omdat er bij Master Of Orion een behoorlijke tijd zit tussen het origineel en de opvolger, zou je kunnen denken dat ze al die tijd gebruikt hebben om deel 2 zwaar te verbeteren...

VRIENDELIJK OF GROF

Net als in deel 1, gaat het er in dit spel om het universum te koloniseren. En zoals dat zo vaak gaat met koloniseren, kun je dat op twee manieren doen. Manier één is de vriendelijke manier, door middel van diplomatie en onderhandelen probeer je jouw gebied uit te breiden.
Manier twee is de groffe manier. Je stuurt gewoon een zootje soldaten of je maakt gebruik van spionage en meer van dat soort achterbakse methoden, om zo je voordeel te behalen.

Voordat je begint moet je eerst beslissen als welk ras je door het leven wilt gaan. Je kunt kiezen uit twaalf verschillende rassen. Op drie na zijn ze hetzelfde als in deel 1. De enige nieuwe zijn de Trilarians, Elerians en de Gnolams.
Je start met een planeet en je zult je wetenschappers aan het werk moeten zetten, zodat je de technologie verkrijgt om naar andere zonnestelsels te kunnen reizen. In de tussentijd kun je wel de in de buurt gelegen planeten koloniseren.
Verder moet je natuurlijk voor genoeg manschappen, voedsel, een goede infrastructuur en meer van dat soort belangrijke zaken zorgen.

WAT IS ER VERANDERD?

Tot zover nog niet veel nieuws onder de zon dus. Maar wat is er dan wel veranderd aan deel 2? Het meest opvallende zijn de graphics. Alles is nu in SVGA en dat maakt het allemaal wat mooier.
Verder moet je nu rekening houden met zwaartekracht. Ieder ras is een bepaalde zwaartekracht gewend, dus als ze op een planeet komen met een totaal andere zwaartekracht, dan heeft dat invloed op de produktie.
Verder is er in het hoofdscherm, waar zich de sterrenkaart bevindt, een knop bij gekomen. Buiten de al bekende knoppen als Kolonies, Planeten, Vloot, Zoom, Races en Info, is er nu ook een knop met Leaders. Als je hier op drukt krijg je een lijst met leiders die je, voor een ruime vergoeding natuurlijk, in dienst kunt nemen. Ze hebben allemaal verschillende kwaliteiten, die goed van pas kunnen komen als je ze inhuurt om een schip of een zonnestelsel te besturen. Zorg er wel voor dat je de juiste man, het juiste werk laat doen.
Maar goed, je leest het al, er is dus bar weinig nieuw aan dit spel.
Het is wel mooi, uitgebreid en leuk om te doen, maar dat was deel 1 ook.

POWER TIP
Huur veel leiders in.

Space kolonie.

Futuristische space D.J.

Kholdan is de volgende op mijn verlanglijstje.

Surrender, sukkel.

Red Alert, shields up!

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	3°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Meer van een leuk spel
- ▼ Weinig nieuws
- ▼ Ongesproken dialogen
- ▼ Haast geen 3D

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 1960
Systeemeisen: 486 DX4, 8Mb RAM (16 Mb RAM voor Win 95), MS DOS 5.0 of Win 95, Double speed CD-ROM drive, SVGA, Muis.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

5⁵

Of je nou deel 1 of 2 koopt, het maakt niet veel uit. En dat is jammer want die jongens van Microprose hadden toch ruimschoots de tijd om deel 2 interessanter te maken.
BAS



Champions

Iemand maakte een ernstige vergissing en gaf mij een voetbalspel met het verzoek daar een review over te schrijven. Mijn "voetbal? ja daaag", werd abusievelijk opgevat als een "voetbal? ja graag." Nou ja, moeten ze het zelf maar weten...



VOORBESCHOUWING

Dus ze willen mij een voetbalspel laten reviewen? Ze denken zeker dat iedereen van voetbal houdt, maar dat hebben ze mooi mis. De eerste wedstrijd die ik tot het eind toe heb uitgezeten (op de bank voor de televisie) was die in het Heizelstadion tussen Liverpool en Juventus, een wedstrijd die beter bekend werd onder de naam Heizeldrama. Het balspel zelf interesseerde me geen klap maar de zeer heftige rellen die al voor de wedstrijd begonnen, hadden mijn volle aandacht. Voetbal was toch oorlog? Nou, hier had je je oorlog. Veel plezier ermee.

AFTRAP

Om in de sfeer te komen eerst maar even m'n oude punkplaat van de Speedtwins uit het muziekarchief gehaald en een paar keer keihard het nummer 'We hate football' gedraaid, gevolgd door een van de betere plaatjes van het ook al niet meer bestaande Pistache BV: 'Heer, geef ons patat en voetbal'.
Gesterkt door deze hitjes van weleer durfde ik het aan om de CD in m'n tot nog toe voetballoze computer te trappen en de strijd met Philips Media aan te gaan.

EERSTE HELFT

Voetballiefhebbers vragen zich misschien af waarom uitgerekend een voetbalhater als ik een voetbalspel gaat reviewen. Welnu, het antwoord is simpel. Ik mag dan wel geen verstand van voetbal (willen) hebben maar ik ben wel deskundig op het gebied van games in het algemeen. Ik kan heel goed zien of de graphics van een spel up-to-date zijn, of de bediening goed in elkaar zit, of eventuele 3D-effecten overtuigend zijn, of de systeemeisen realistisch zijn enzovoort enzovoort.

Ik kan kortom heel goed bepalen of een spel de moeite van aanschaf waard is of niet, zonder dat ik het spel zelf per se leuk hoef te vinden. Ook het feit dat ik nooit bij bewustzijn een serieuze voetbalwedstrijd heb gespeeld doet daar niets aan af; ik heb bijvoorbeeld ook nooit iemand op straat neergeschoten, terwijl ik als gevolg van ruim vier jaar games reviewen echt wel kan opmerken of een nieuwe shoot'em up voldoet of niet. Tot zover mijn credits, nu dan snel over naar de wedstrijd.

Na veel geklik door een hele serie selectieschermen gaat er plotseling een fluitsignaal en begint een wedstrijd tussen Ajax (hé, ik hou dan wel niet van voetbal, maar ik blijf een Amsterdammer) en Borussia München Gladbach (hé, ik hou dan wel niet van voetbal, maar ik blijf een Hollander).

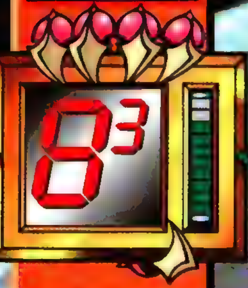
Tot mijn verbazing beginnen de spelers op het veld helemaal uit zichzelf met spelen en een minuutje later wordt er zelfs gescoord (door de Duitsers, tot mijn verdriet). Van een intuïtieve interface lijkt geen sprake, want

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	9,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	8,5

- Ziet er realistisch uit
- Eenvoudige bediening
- Fraaie camerastandpunten
- Geen noemenswaardige minpunten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, geluidskaart, joystick.
Fabrikant: Philips Media
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406



Liefhebbers van de edele voetbalsport: jullie leven is met deze CD weer een stukje leuker geworden. Voetbalhaters: puur als computergame gezien zou het best kunnen dat jullie dit ook een heel aardig spel vinden.

POWER TIP

[illegible]







Heren Ajaxieden, even opletten graag.

Die krijtlijnentrekker had er zin in.

Niet eikelen, overspe

League 96/97

Uitslover!

Die draaien we de rechter bovenhoek in.

Die was toch meters naast gegaan.

Les 1: voor de wedstrijd goed je veters vastmake

Dood op 't borsie.

geen enkele speler reageert op mijn joystickbewegingen. Heb je nu ook al voor voetbal een fucking manual nodig? Oeps, foutje. Door al die moderne install-en-play games van tegenwoordig was ik even vergeten dat je soms nog moet aangeven hoe je het spel wilt bedienen: met toetsen of een stick. Toen dat probleempje was opgelost begon ik aan een tweede wedstrijd: Ajax tegen het Franse Auxerre. Maar eerst was het tijd voor...

DE RUST

Waarin de scheidsrechter (die je kunt laten switchen tussen vriendelijk, neutraal of vijandig) mij er flink van langs gaf. Hoe haalde ik het in mijn hoofd om het voetbalspel niet bloedserieus te nemen? Wist ik dan niet dat het spel miljoenen liefhebbers kent en dat er jaarlijks vele miljarden omgaan in de voetbalindustrie en dat er ook voor de fabrikanten van voetbalgames zeer grote belangen op het spel staan? Natuurlijk wist ik dat soort dingen. Maar ik wist ook dat dit spel bolstaat van de reclameborden en dat de koper van UEFA Champions League zodoende betaalt om naar reclame te mogen kijken. Zeker, de alom aanwezige reclame maakt het spel een stuk realistischer, maar het zou de software in principe ook een stuk goedkoper moeten maken - wat niet het geval is. Hoe dan ook, om van de scheids af te zijn beloofde ik beterschap. Voetbal was vanaf nu een serieuze kwestie.

TWEEDE HELFT

Terwijl Overmars voor mij aan het scoren is tegen Auxerre probeer ik het vanuit een ander perspectief te bekijken, en dat gaat buitengewoon goed. Inzoomen, uitzoomen, schuin van boven, recht van boven, hard van achteren, alle mogelijke camerastandpunten zijn beschikbaar, al zijn de meeste mogelijkheden meer 'voor het mooi', want ingezoomd op een speler heb je geen overzicht op het spel en is de bal binnen de kortste keren uit handen, eh benen genomen.

Prrrt, de wedstrijd is voorbij. Dat lijkt snel, maar ik had gekozen voor een wedstrijd van 2x 5 minuten. Het is ook mogelijk om wedstrijden van 2x 10, 20 of 45 minuten te spelen, maar dat laat ik liever aan de echte liefhebber over. Die zullen er genoeg zijn, want ondanks mijn persoonlijke aversie tegen deze populaire sport, is me inmiddels duidelijk geworden dat voetballiefhebbers met deze CD een van de betere titels uit het genre te pakken hebben. Behalve het naspelen van de officiële UEFA Champions League wedstrijden kunnen spelers ook hun eigen pool samenstellen en kunnen er ook afzonderlijke wedstrijden gespeeld worden.

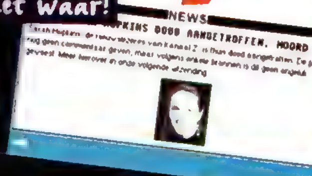
De 3D-actie is in drie verschillende resoluties te bekijken en wie verstand heeft van managen en trainen kan de spelers als bij een role playing game verschillende waarden toekennen voor eigenschappen als snelheid, stamina, het plaatsen van de bal en het hanteren van de bal. Uiteraard is het ook mogelijk om aan te geven volgens welk systeem er gespeeld gaat worden (4-3-3, 3-4-3, van dat werk) en kan vooraf bepaald worden of het team aanvallend, behoudend of verdedigend gaat spelen, orders die braaf door de spelers opgevolgd worden. De wedstrijd Ajax-Auxerre eindigde dan ook in 4-0 voor Ajax. Of dat realistisch is, laat ik graag aan de kenners over...

CHAMPIONS LEAGUE LIVE!

Op deze twee pagina's heb je alles kunnen lezen over UEFA Champions League 96/97. Een beetje Ajax-fan kan nu twee dingen doen. Hij kan meteen dit frisse nieuwe voetbalspel aanschaffen, in de huid van een digitale Louis van Gaal kruipen en de Amsterdammers binnen een paar uur Europees kampioen maken. Maar er is een alternatief. Wat dacht je van een avondje Champions League live in de Amsterdam ArenA? Op 9 en 23 april vinden namelijk de halve finales plaats, maar op het moment dat wij deze PU maken weten wij nog niet of Ajax die halve finale ook inderdaad heeft gehaald. Stel dat dit wel het geval is (dat hopen wij van harte), dan kunnen wij dankzij de gulle medewerking van UEFA-speldistributeur Philips Media drie keer twee gratis kaarten voor de thuiswedstrijd weggeven (dus op 9 of 23 april). Mocht Ajax niet verder komen, dan stelt Philips één set van twee kaarten voor de finale van de Champions League in München (28 mei) beschikbaar. Let wel; in beide gevallen gaat het alleen om toegangsbewijzen, dus zonder vervoer en/of eventuele overnachtingskosten. Interesse? Stuur onder vermelding van 'UEFA Champions League 96/97' een briefkaartje met je naam, adres en telefoonnummer naar **Power Unlimited, Postbus 9807, 1006 AN Amsterdam.** Doe dit vóór 2 april! Uit alle inzendingen trekken wij de gelukkige winnaars en die krijgen uiteraard ruim op tijd hun kaarten toegestuurd.

Heen en weer reizen gaat heel makkelijk.

Is dit een verkleedpartij?



Als het op het nieuws is, dan is het waar!

Zij zien me niet.

Gluren kan van pas komen.

Kom die stoel uit en snel!

EVIDENCE: HET BEWIJS

Evidence is een adventure uit de stallen van de makers van Fort Boyard. Als je deze spellen hebt gespeeld dan weet je dat dit betekent dat Evidence Nederlandstalig is en moeilijke puzzels bevat...

MOORD

Het spel draait om Dan Singer, journalist bij televisiekanaal Z. Op een avond krijgt hij een verontrustend telefoontje van zijn ex-vriendinnetje, Sarah. Zij vraagt hem om snel naar haar toe te komen. Sarah heeft iets ontdekt en vreest voor haar leven. Eenmaal in het gebouw waar Sarah woont, wordt Dan tegengehouden door een agent. Dan denkt slim te zijn en liegt over wie hij is en eindigt op het politiebureau. Daar wordt al snel duidelijk dat Sarah vermoord is... en Dan is de verdachte. De beste man heeft al met al een paar uur om zijn naam te zuiveren en de moord op z'n exvriendin op te lossen.

LOGISCH TOCH?

Wie Sarah vermoord heeft en waarom, weet je niet als je met het spel begint. Waarschijnlijk heeft het iets te maken met de aanstaande gemeenteraadsverkiezingen. Gelukkig zijn de puzzels, hoewel moeilijk, over het algemeen wel logisch. Een voorbeeldje; Sarah's flat wordt bewaakt door een agent. Als je langs hem probeert te komen dan word je uiteindelijk gearresteerd. Buiten staat echter een busje van een reinigingsbedrijf; voor ƒ100,- kun je de kleding 'lenen' van de schoonmaker. Heb je eenmaal die kleding aan dan kom je zonder problemen langs de agent en Sarah's flat binnen.

VREEMD

Het spel zit goed in elkaar, de graphics en het geluid zijn mooi, het verhaal is interessant genoeg en op de besturing is niets aan te merken. Grappig is het gedeelte waar je als in een shoot'em up het geboefte te lijf moet gaan of beter gezegd de bad guys van het lijf moet houden. Het begin van het spel vond ik een beetje vreemd; nadat Sarah gebeld heeft, ga je natuurlijk naar haar toe. Je weet dan nog niet dat zij vermoord is, je wordt opgewacht door een agent en na wat heen en weer gepraat (je exvriendin is in nood) beland je op het politiebureau. Daar word je meteen beschuldigd nog voordat je hoort dat Sarah vermoord is. Misschien vind je deze opmerking wat ver gezocht, maar ik zie adventures nog steeds als een verlengstuk van een van m'n liefste bezigheden; lezen. En ik houd ervan als verhalen logisch zijn opgebouwd.

TECHNISCH

Hoe moeilijk Evidence dan ook mag zijn, wat puzzels betreft, de installatie was zo gebeurd. Ik heb Evidence gespeeld op een P 60, 16 Mb RAM; het spel draaide wel, maar langzaam. Op de doos staat echter vermeld dat je met een P 90 de beste resultaten krijgt. Zelf vond ik de traagheid in dit geval niet zo heel erg doordat je over elke stap van het adventure sowieso goed moet nadenken.



Ik haat wachtposten. Waarom?

Nou, daarom!

POWER TIP

Kijk in de bureaula van Dan voor geld.

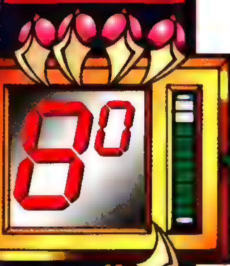
RAPPORT

GRAPHICS 8°
GELUID 8°
ORIGINALITEIT 8°
SPEELBAARHEID 8°

+ Puzzels
+ Intriges, intriges
+ Draait op P 60
+ Moeilijk

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P 90, 8 Mb RAM, 30 Mb vrije schijfruimte, Double speed CD-speler, SVGA, geluidskaart, MS-DOS of Windows 95, muis.
Fabrikant: R&P Electronics
Uitgever: R&P Electronics
Tel: 020-6458248



Een leuk en moeilijk spel dat een hoop tijd zal kosten om op te lossen maar dat maakt 't des te meer de moeite waard.
LAURA

AR'KRITZ

Een nieuw platformspel voor op de PC. Maken ze die dan nog? Jazeker, en met een behoorlijk goed resultaat soms.

Commissaris Ar'Kritz.


De gemuteerde Jack ontmoet een alien-baas.

GEEN WARMING UP

Sinds de uitbarsting van 3D-games leek er geen markt meer te bestaan voor nieuwe platformgames, een type spel dat op de PC sowieso nooit tot grote hoogten is gestegen. Maar het spel Ar'Kritz van R&P Electronic Media bewijst dat het genre nog niet klaar is om bijgezet te worden in het Museum Voor Gamesoorten Die Men Niet Meer Speelt.

Wat meteen opvalt bij Ar'Kritz is dat de graphics er zo goed uitzien dat je je afvraagt hoe je ooit genoegen hebt kunnen nemen met een mindere kwaliteit. Het tweede dat opvalt is de gewelddadige aard van het spel. Niet dat andere platformgames minder gewelddadig zijn, maar in dit geval ben je ongeveer tien seconden na de start van het spel bezig om een paar agenten heftig in elkaar te slaan, gevolgd door een ontmoeting met een stel gewapende militairen die ook om klappen vragen (maar vooral voor kogels respect hebben). Win je zo'n gevecht, dan verdwijnen de lichamen van de overwonnenen (helaas) op de bekende platformwijze in het niets.

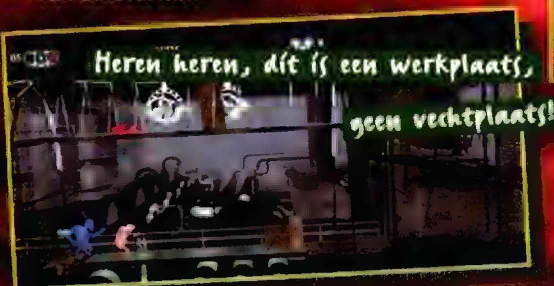
BLOODY ALIEN

Een blik op de handleiding maakt duidelijk waar al het geweld goed voor is. Het blijkt dat de Aarde wordt bedreigd door aliens die zich vermomd hebben als mensen. Slechts door hen te doden kan het onheil afgewend worden.

Deze informatie is overigens tot de hoofdrolspeler gekomen via een piepklein alientje die eigenlijk een commissaris van politie is en die zich bij aanvang van het spel in de bloedbaan van de hoofdrolspeler (ex-politieagent van beroep) heeft genesteld.

Zijn aanwezigheid op deze plek heeft tot gevolg dat de agent, laten we hem Jack noemen, zelf ook verandert in een alien. De enige oplossing is om de basis van de aliens op te sporen en te vernietigen, en een zogenoemde molekuulscheider te vinden die Jack kan terugbrengen tot zichzelf.


Let's dance...


Heren heren, dit is een werkplaats, geen vechtplaats!


Een alien, een agent, een straatrover en Jack. Maar wie is nu de bad guy?

VIDEO-KILLERS

De diverse characters bewegen op realistisch aandoende wijze over de diverse schermen, als je het geheel tenminste sowieso aan de praat krijgt. Bij twee van de vier computers waarop we Ar'kritz hadden geïnstalleerd leverde het starten van een nieuw spel alleen een akelig zwart scherm op. De oorzaak is waarschijnlijk dat niet alle videokaarten juist worden herkend. R&P liet weten dat zij al een paar duizend exemplaren van het spel hadden verkocht en dat niemand klachten had over een zwart beeld. Hun vermoeden is dat onze test-CD misschien niet helemaal in orde was?! Mocht een koper van Ar'Kritz dit ook overkomen, dan kunnen ze zonder problemen een nieuw exemplaar krijgen.


Jack wordt lid van de Autolozen.


Zo veel smerissen, zo weinig helden.

POWER TIP

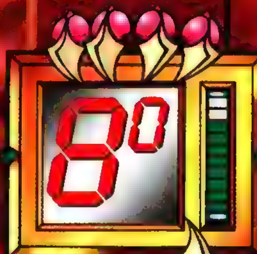
Laat je door de winkelier beloven dat je het spel mag terugbrengen als je de pech hebt dat het scherm op zwart gaat. Doen ze daar niet aan, val dan de helpdesk (tel.nr staat in de handleiding) lastig tot het probleem is opgelost.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	8,5

+ Mooie platforms
+ Realistische bewegingen
+ Veel actie
− Problematische installatie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 4-70 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, SVGA, Soundblaster-compatible geluidskaart.
Fabrikant: R&P Electronic Media/Microfolie's
Uitgever: R&P Electronic Media
Tel: 020-6458248



Een fraai platformspel met veel actie, en alleen al ter afwisseling de moeite waard. Jammer dat het installatieprogramma de speler niet de keuze laat om zelf de aanwezige hardware te selecteren, want uit zichzelf doet het dat niet altijd correct.
BEN

POWERWEB

Update 3.1

http://www.bpa.nl/powerweb

De laatste tijd brengen Laura en ik veel van onze tijd door in het gebouw waar PU Headquarters zich bevindt. Wij updaten van hieruit het PowerWeb. Aangezien er veel meer bladen in dit pand zitten, is het een komen en gaan van mensen. De bladenwereld is over het algemeen een serieuze business, en zo gaan de meesten dan ook gekleed. Gelukkig is het op de redactie van de PU allemaal niet zo strak en stijf, maar als ik 's morgens om een uur of half elf in de lift naar de PU redactie stap, zie ik al die keurige 'Suits' enigszins vreemd kijken. Een paar afgetrapte Shell-top Adidas, een oversized spijkerbroek, portemonnaie met een vette ketting eraan, NBA t-shirt van Dennis Rodman, een Bomberjack en een muts met het wapen van Amsterdam erop, is mijn kantoorkleding.
Daarbij komt dat ik overal tattoos heb, dus je snapt dat de meeste daar denken dat ik kom om even een hartig woordje te spreken met de redactie van een of ander blad.
Maar goed, als ik eenmaal achter mijn bureau ben gaan zitten, begrijpen de meesten wel dat ik daar ben om te werken.







LAURA'S SCHULD

Op ons bureau staan twee computers waarop we het gehele PowerWeb aanpassen en updaten. Veel van onze tijd gaat zitten in het surfen over het net, op zoek naar het laatste nieuws en de net uitgekomen demo versies van games.
We beantwoorden zoveel mogelijk post en onderhouden contacten met gamesfabrikanten. Uiteraard kan ik het niet laten om zo nu en dan hartgrondig te vloeken als ik weer eens geen zak begrijp van de HTML opmaaktaal, en er plots de vreemdste dingen gebeuren met onze zo mooi opgemaakte internetpagina's.
Het probleem met dat HTML is hetzelfde als met iedere andere taal. Als je ergens iets vergeet of verkeerd schrijft, klopt er gelijk geen moer meer van. De computer, in samenwerking met Netscape, maakt van de kleinste fout het grootste probleem op je pagina.
Plots zijn al je plaatjes verdwenen, je tekst staat onafgebroken achter elkaar, het geluid is verdwenen, de kleur van de letters is uit zichzelf rose geworden en de link naar de demo doet het niet meer.
Zo is er altijd wel wat, en vandaar dat je zo nu en dan op het PU-web iets vreemds tegen kunt komen. Maak je dan vooral niet al te bezorgd en ga niet gelijk bellen, schrijven, e-mailen of faxen. Je kunt er van op aan dat Laura of ik er op dat moment mee bezig zijn. Mocht het een paar dagen aanhouden of het wordt steeds erger, dan is het Laura's schuld. Ik neem geen enkele verantwoording, dus dreig- en scheldbrieven naar Laura a.u.b..



FANMAIL

Je zou ook medelijden met ons kunnen hebben en ons een ondersteunend berichtje kunnen sturen over hoe goed we het wel niet doen (die mogen natuurlijk wel direct naar mij gestuurd worden).
Hoe dan ook, we doen ons best maar er kan wel eens iets fout gaan. Bedenk dan wel dat wij iedere dag op een serieus kantoor zitten om die problemen op te lossen en jullie van het laatste nieuws op gamesgebied te voorzien.
Ik ga nu weer verder want ik hoor dat de demo download sectie kuren vertoont, ik hoop dat ik de fout kan vinden.

BAS





De boot gemist.

Move ur butt, Miette!

THE CITY OF LOST CHILDREN

Sommige games zijn tegenwoordig net films, en voor COLC geldt dat al helemaal want dit spel is gebaseerd op een Franse film met dezelfde titel. En om het zo 'levensecht' mogelijk te maken hebben de makers erg veel aandacht besteed aan de details, heel erg veel aandacht...

Valt er nog wat mee te nemen?

Laat los, eikel!!

Ik ben zo verdomd alleen.

WEES-MEISJE

Het meisje Miette is een wees en woont, zo gaat dat soms met wezen, in een weeshuis. Je mag hopen dat men tegenwoordig beter voor de wezen is dan voor Miette want zij wordt er namelijk op uitgestuurd om iemand te beroven.
Eerder op de avond is Denree, het kleine broertje van One, uit het weeshuis gekidnapt, en hij was niet het eerste kind dat ontvoerd werd. Je begrijpt dat One behoorlijk pissed off is en hij is dan ook op zoek naar de snoodaard die de gore moed heeft gehad zijn broertje mee te nemen.
Het ontvoeringsverhaal is naast een puzzel ook nog eens de aanleiding waardoor Miette en One elkaar ontmoeten om samen uit te vinden wie de kinderen gekidnapt heeft en natuurlijk waarom.

LET ME FILL U IN

Laten we de aspecten die dit spel aantrekkelijk maken even aflopen, beginnend bij de graphics. Het spel bestaat uit zo'n honderd 3D locaties waar ongeveer vijftig verschillende personages in rondlopen.
De animaties die worden gebruikt, hebben wel wat weg van Quake (let maar op de hond op de binnenplaats van het weeshuis). De graphics lijken sterk op wat we kennen van Alone in the Dark. En als je dat spel kent, dan weet je dat een van de minpunten daarvan was dat je af en toe niet kon zien waar je liep.
In City of the Lost Children is dit ten dele opgelost doordat men locaties die moeilijk zijn te bekijken, vanuit verschillende camerastandpunten heeft gefilmd. Kom je op zo'n locatie dan verschijnt er rechts in het beeld een knipperende camera en met een tik op de spacebar zie je alles weer van een heel andere kant.

DETAILS

Ook aan de interactie van de hoofdpersoon en de omgeving is aandacht besteed. Als Miette bijvoorbeeld langs een kachel loopt, wordt haar jurk verlicht door het vuur. En als een van de personages zijn handen in zijn zakken steekt, ziet dat eruit zoals het hoort en niet zoals in veel games waar het alleen lijkt alsof iemand zijn handen in zijn zakken steekt. Het zijn tenslotte de details die tellen.
Nog zo'n niet onbelangrijk detail zijn de geluiden en muziekjes. Iedere locatie heeft zijn eigen geluid, katten miauwen in donkere stegen en de zeemeeuwen laten van zich horen in de haven. Het is dus over met muziekjes die levels lang duren zonder te veranderen, eindelijk!!

Dit is dus een PlayStation plaatje.

PC ziet er strakker uit.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Details
▲ Mooie graphics
▲ Mooie muziek
▼ Miette beweegt wat langzaam

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium PC met CD-Rom drive
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9⁰

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Gedetailleerd
▲ Mooie muziek
▼ Ietsje minder [illegible] graphics
▼ Miette blijft langzaam

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca.2160
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8⁵

[illegible] dan ook wel eens een keer nu de gamesindustrie steeds snellere en betere tools tot haar beschikking heeft
LAURA

OF LOST
OREN

Ik ben niet gek, ik ben een vliegtuig.

Best wel schone kelder.

Waar zijn die sleutels nou toch gebleven?

Daar sta je dan...

Wat doe ik hier eigenlijk?

MOTION CAPTURING

Voor het maken van het spel is van een speciale techniek gebruik gemaakt: motion capturing. En dit is gedaan, geloof 't of niet, in studio Motek in Amsterdam.
Het principe van Motion Capturing is simpel. Je hijst een aantal acteurs in zwarte pakken en plakt op die pakken optische sensoren of magnetische strips. Om de acteurs heen plaats je een aantal camera's. Bewegingen van de acteurs worden door de sensoren vertaald in punten op een aangesloten computer. Als de punten verbonden worden door lijnen krijg je een grafische voorstelling van de acteur. Dan wordt op dit 'geraamte' de 'texture' (de aankleding) aangebracht hetgeen de graphics body geeft, als het ware.

(MIN) PUNTEN

Of het nu door de gedetailleerdheid van het spel komt of door de beta versie die ik speelde, ik vond dat het spel behoorlijk langzaam liep. Zelfs op een Pentium 133, 32 Mb RAM, leek Miette op een trage, haast bedachtzame manier te lopen. Bereid je dus voor op een rustig verlopende game, al kun je Miette natuurlijk ook overal naar toe laten rennen en dan gaat 't allemaal wat gesmeerder.
Een ander (min)punt vond ik dat, hoewel er verschillende camerastandpunten worden gehanteerd, je vaak van boven op het spel kijkt. Daardoor worden kleine objecten die je moet oppakken minder goed zichtbaar. Vooral bij een scène in de haven, waarbij je een metalen staafje op moet pakken die op een stel kratten ligt, is dit het geval. En omdat juist hier ook nog eens de gebruikte kleuren van het staafje en de kratten sterk op elkaar lijken, begrijp je dat zelfs Hans Anders problemen zal hebben met het oplossen van dit soort zoek-puzzels. Over het algemeen vond ik dat de puzzels (hoewel moeilijk) redelijk logisch in elkaar steken en dat is zeker een pluspunt in een adventure als dit.

VROUWENSPEL

City of Lost Children is geen gewelddadig spel tenminste voor zover het kidnappen van kinderen niet gewelddadig te noemen is. Het is niet gewelddadig in die zin dat er geen bloed vloeit of in beeld wordt gebracht.
Via dit spel probeert Psychnosis dan ook vrouwelijke gamers aan te trekken. Ze gaan er schijnbaar van uit dat vrouwen niet van gewelddadige games houden. En dat is op z'n minst simplistisch te noemen want vrouwen zijn ook maar mensen. En bovendien zit de geschiedenis vol met vrouwen die zich overgaven aan het (laten) afslachten van andere mensen.

PLAYSTATION

Het spel wordt, of is inmiddels uitgebracht op in ieder geval twee verschillende systemen; PC en PlayStation. Het verhaal is hetzelfde, de besturing wijkt natuurlijk wel iets af. Maar er is nog een groot verschil... de graphics op de PC zijn in een hoge resolutie en die op de PlayStation in een lage resolutie. Als je die naast elkaar ziet, moet ik eerlijk bekennen dat ik die van de PlayStation in vergelijking met de PC er net wat minder scherp uit vind [illegible]n. De graphics zijn korreliger en niet zo strak, da's jammer.

Vijftig verschillende personages?

Shit, sleutels vergeten!!!

Sentient

Regelmatig proberen programmeurs met een game meerdere genres te bestrijken. De onuitgewerkte plots of de magere actie vormen helaas even vaak een belemmering om zo'n spel interessant te maken. Maar Sentient, da's andere koek!

Hoezo opdringerig?

Djinn like it hot!

Nee, in de hemel is geen bier.

Wat voor gezichtscrème gebruik jij?

Zeg schatje, wat doe je na je werk?

When people are nice, things don't look so bleak around here. Thanks, Medic.

Ik ben lelijk, so what!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{4}
GELUID	8^{6}
ORIGINALITEIT	9^{2}
SPEELBAARHEID	8^{2}

- ▲ Verfrissend concept
- ▲ Steeds weer anders
- ▲ Uitgebreide conversaties
- ▼ Heel veel info

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
(Verschijnt eind mei)
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8^{7}

Daar bij Psygnosis hebben ze met een hoop mensen aan Sentient zitten knutselen, en dat is te merken ook. Een absolute aanrader voor folks die zichzelf niet tot games van één genre willen beperken.

SKATE

GEPIEL

Toen ik de handleiding van deze Adventure/RPG in mijn handen kreeg, moest ik even slikken. Ik ben geen domme gozer, maar hier kon ik nauwelijks wijs uit. De meest complexe termen werden op me afgevuurd en wat het spel precies inhield werd me allesbehalve duidelijk. Tja, dan moet je maar zien hoe ver je met een hoop gepiel en gefrunnik kunt komen.

Dat is dus wat ik met Sentient gedaan heb, en ik moet zeggen dat het achteraf allemaal reuze mee bleek te vallen. Een heleboel blijkt namelijk gaandeweg in de game vanzelf duidelijk te worden.

PLOT, PLOT, PLOT

Sentient is een game die zich afspeelt in ons zonnestelsel, da's niks nieuws. Je vervult de rol van Garrit, een medicus die naar een ruimtestation gestuurd wordt waar door gevaarlijke straling een ziekte verspreid dreigt te worden en jij zal dit euvel moeten onderzoeken.

Het mooie van dit plot is, dat het bij lange na niet het enige plot is.

Er zijn meerdere verhaallijnen door elkaar heen geweven; zo loopt er ook nog eens een huurmoordenaar op het station rond die uit is op het hoofd van een senator.

Daarnaast blijkt de kapitein vermoord te zijn, waardoor een groepje bemanningsleden wil muiten, en alsof dat alles nog niet pijnlijk genoeg is, trekt het ruimtestation ook nog eens steeds dichter naar de zon toe. En dat is allemaal nog maar het topje van de ijsberg!

BRAINIACS

Er gebeurt dus een hele hoop. Sentient is dan ook één grote puzzel waarin Garrit zal praten met zo'n zestig personeelsleden, bepaalde taken overneemt en bevelen uitdeelt om het spel tot een goed eind te brengen.

Er wordt dus aardig wat denkwerk van je vereist. Stel een verkeerde vraag of kijk kwaad naar een bepaalde medewerker en het spel zal een geheel ander verloop krijgen dan je hoopt.

Deze game is zwaar uitgebreid, complex en iedere keer weer anders. Grafisch zit het ook prima in elkaar, vooral de gezichten van het personeel zien er meer dan behoorlijk uit. Zo hier en daar zijn de pixels nogal grof, maar ja, je kan nou eenmaal niet alles hebben.

De sounds zijn spacy en leveren een uitstekende bijdrage aan de sfeer die Sentient uitademt.

Voor PlayStation-begrippen kan ik verder zeggen dat dit spel uniek in zijn soort is. De gevarieerde gameplay maakt deze Adventure/RPG/Simulator/Puzzle-solver dan ook een juweeltje voor alle gamende brainiacs op deze planeet.

De stand-up comedian van het huis zeker.

I thought I'd take a walk outside. No really, I'm running the science section.

Het begin van 't einde.

POWER TIP
Onderzoek eerst alles voor je het oppikt. Zo wordt je 'statement'-lijstje uitgebreid.

De techniek staat weer voor niets.

Urbanus?

Ask a question
Make a statement
Give a command
Offer greeting
Offer parting
Say again

Of all the resources on this base, Navigator Ta may be the most precious. She is the only person able to get us to a safe world.

CRUSADER
No Remorse

Eens zien of Crusader, de gewelddadige actionpacked game die destijds uitstekende PC kritieken van mijn collega Ben kreeg, ook bij mij op de PSX in goede aarde zal vallen.

A TOT Z

Voor de zekerheid verwijs ik jullie naar het eerste nummer van 1996, omdat de PlayStation versie zo goed als identiek is aan de versie op de PC. Wellicht staat daarin nog wat waardevolle informatie die ik per ongeluk achterwege laat, en zo hoef ik het hele standaardverhaaltje over de story niet opnieuw van a tot z te vertellen. Dus, als je die uitgave om vage redenen niet in je bezit hebt, doe me dan een lol en bestel 'm effe bij, oké?

KLOTEBEWIND

Crusader is een game in de trant van Loaded, die zich afspeelt in een wereld die gedomineerd wordt door een foute organisatie, genaamd de World Economic Consortium (WEC). Corruptie viert hier hoogtij, en waar een klotebewind gevoerd wordt, is al snel een verzetsbeweging in het spel.

Als speler heb je de controle over een verzetsstrijder die voorheen in dienst was van WEC maar de politieke malaise aldaar beu werd. Er bestaan bij zijn collega's logischerwijs wat twijfels over de goede bedoelingen van deze professionele saboteur. Maar door korte metten te maken met de verscheidene vijandelijke bases en het rondhuppelende personeel, kun je jezelf aardig wat krediet verschaffen binnen het verzet.

Met korte metten maken bedoel ik niet dat alles wat je op je pad tegenkomt, vernietigd moet worden. Het is namelijk van essentieel belang dat je de computers in de ruimtes heel laat, omdat daar vitale informatie vanaf te halen valt. Maar het personeel (waaronder technici en mannetjes van de beveiliging) mag je wat mij betreft op alle manieren naar een andere wereld helpen. En niet vergeten om, na ze gekilled te hebben, de spullen die ze op zak hebben mee te nemen.

KINDERLIJK

Alarminstallaties moeten worden vernietigd, footlockers geopend, passwords verkregen en keycards moeten in jouw bezit komen om bepaalde deuren te kunnen openen.

Dat zijn de belangrijkste acties om verder te komen in deze spannende, maar redelijk snel saai wordende shoot'em up.

Na de complete vernietiging van de eerste basis, heb ik het allemaal wel een beetje gezien. Er verandert niet al te veel aan de settings, en nadat beveiligingsbeambte no. 487 is kapotgeknald, krijg ik de neiging om mijn wijsvinger in contact te brengen met de powerknop.

Ook vind ik Crusader lang niet zo lekker speelbaar als Ben het vond, en heb ik het ook met de groffe pixels na een tijdje wel gehad. De vier verschillende angstkreten van je vijanden zijn ook niet echt bevorderlijk voor de spanning en brengen mijn wijsvinger dit keer naar de volumeknop om het geluid te reduceren tot een minimum.

Het geheel voelt allemaal wat houterig aan, waardoor het soms kinderlijk overkomt en als dan ook nog eens het scenario niet al te diepgaand is, is voor mij de lol er snel af. Toch krijgt Crusader van mij het voordeel van de twijfel, al is het alleen maar omdat je in het bezit kunt komen van een wapenarsenaal waar de landmacht nog een puntje aan kan zuigen.

POWER TIP

Schiet, zodra je in een nieuwe ruimte komt, een paar keer om je heen. Met wat geluk knal je alvast een aantal mannetjes en machinegeweren kapot.

Met witte vlaggen veeg ik m'n reet af.

Mensen killen, gemechaniseerde kikkerbil!

Dit moet wel pijn doen.

Man in brand is fun.

Sorry hoor, effe kotsen.

Tijd om op adem te komen.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	6^{6}
ORIGINALITEIT	7^{8}
SPEELBAARHEID	7^{2}

▲ Kill, kill, kill
▲ Veel puzzelen
▼ Niet schieten en lopen tegelijk
▼ Soms houterig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Electronic Arts
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350



7^{1}

Crusader is redelijk spannend maar niet afwisselend genoeg om te blijven boeien. Jammer, want het had een beter lot verdiend.

SKATE

HUNTER HUNTED

RAPPORT

Graphics	8,5
Geluid	8,0
Originaliteit	6,5
Speelbaarheid	8,0

- ▲ Soepele gameplay
- ▲ Deathmatch
- ▲ Samenwerken
- ▼ Simpel verhaaltje

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, VGA 256, Double speed CD speler, 35 Mb vrij op schijf.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Hunter Hunted is mooi 2D spel met een soepele gameplay en een lange speelbaarheid. De Deathmatch maakt het geheel compleet. Cool.
BAS

Door het 3D geweld van de hedendaagse games worden 2D platformgames, die van links naar rechts scrollen, gezien als ouderwets en achterhaald. Hunter Hunted bewijst echter dat een 2D game nog zeker de moeite waard kan zijn.

BEAST

Het is al weer lang geleden dat ik een nieuw 2D platformspel kreeg om te reviewen. Ik verwachtte er niet al te veel van, omdat ik dacht dat alleen 3D games nog cool konden zijn... Kwam ik even bedrogen uit! Hunter Hunted is een prachtig gedetailleerd spel. Als je hoofdpersoon bijvoorbeeld schiet, zie je niet alleen de huls van de kogel uit zijn wapen springen, maar hoor je 'm ook op de grond vallen. De omgeving waarin je rondloopt is eveneens mooi uitgewerkt met veel gevoel voor detail.

Dit spel doet me sterk denken aan Duke Nukem 2, het is alleen mooier. Een stuk mooier zelfs. Zo kun je bijvoorbeeld naar andere ruimten gaan door naar achter of naar voren te bewegen, waardoor het spel toch een soort 3D-effect krijgt.
Je kunt kiezen uit twee verschillende karakters. Zo is er Jake (een mens), en Beast (jawel, een beest van een monster). Allebei zien ze er goed uit en hebben ze hun eigen wapens en kwaliteiten. Zoek zelf eerst even uit welke het beste bij jou past.

OEFENEN

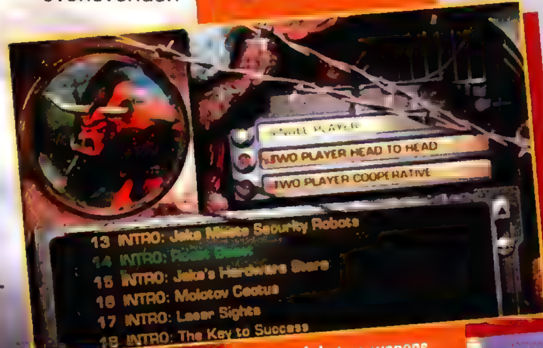
In de Tutorial kun je eerst even oefenen met een van de twee hoofdrolspelers. Dit is wel zo handig aangezien je ook allerlei tips krijgt over de gameplay. Later kun je dit natuurlijk gewoon overslaan.
Er zijn meer dan honderd verschillende missies. Je kunt natuurlijk bij het begin beginnen en zo verder gaan, je kunt echter ook een level kiezen om mee te beginnen. Onderweg vind je wapens, munitie en natuurlijk allerlei andere goodies zoals ninja sterren, messen, zwepen en handgranaten.
In de verschillende levels bevinden zich allerlei vijanden, verborgen doorgangen en boobytraps. Geen nieuw concept, maar wel mooi uitgevoerd.
Het verhaal is niet bijster origineel maar wel oké: er is een groep bad Aliens die onze en andere planeten heeft overwonnen en nu de overlevenden van deze werelden tegen elkaar laat vechten in de ruïnes van hun gesloopte wereld.



Jake weet het niet meer.

Verdwaald beestje.

POWER TIP



Jake heeft betere wapens, maar Beast is sterker.

SAMENWERKING IS COOL

Je kunt dus als Beast of Jake door het leven gaan. Daarnaast kun je kiezen voor de Deathmatch, waarin je tegen iemand anders speelt en elkaar door de gangen van Hunter Hunted achterna zit.
Je kunt ook kiezen om samen een level tot een goed eind te brengen. Vooral die laatste mogelijkheid is erg cool omdat je dan bijvoorbeeld de taken verdeelt of een tegenstander in de rug aanvalt terwijl de ander hem afleidt.

Loop ik in een donker steegje....

Deze wagen heeft wat onderdelen nodig.

Jet Rider

Jet-skiën? Lijkt me dope om te doen. Maar aangezien het redactiewerk voor dit blad ook zomers al mijn tijd opslokt, ben ik genoodzaakt om het met versies op de consoles te doen. Bijna net zo spannend en je blijft nog droog ook.



Van alle markten thuis.



En ze willen allemaal winnen.

SLAP AFTREKSEL ?

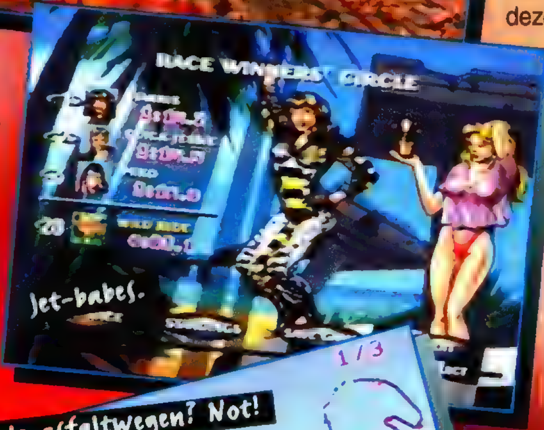
Jet Rider is het meest recente produkt van deze in populariteit stijgende sport. En omdat niet iedereen het zich kan veroorloven om zonnige stranden met aanliggende baaien te bezoeken, hebben ze bij Sony een game in elkaar gezet die dit fenomeen wat dichter bij huis brengt.
Ik geloof, nee, ik weet zeker dat dit op de PlayStation een primeur genoemd mag worden. Nintendo deed het al eerder met Wave Race 64, maar gelukkig is dit spel daar geen slap aftreksel van geworden. Ze gaan gewoon lekker de concurrentie aan met een game die aardig wat in zich heeft en nauwelijks te vergelijken is met Wave Race.

CRIMIES VS. SEXY LADIES

De grootste verschillen die onmiddellijk naar voren komen, zijn de hoeveelheid rijders waar je uit kunt kiezen. Was dat met Wave Race slechts een handjevol, met Jet Rider kun je uit zo'n twintig verschillende figuren je keuze maken. Het leuke hierbij is, dat elke rijder zijn of haar eigen verhaal en achtergrond heeft. Het gezelschap bestaat uit de meest bonte personen, van big time criminelen tot schaars geklede dames. En met niemand valt te fokken, neem dat maar van mij aan!
Elk individu heeft zo zijn eigen kwaliteiten. Zo is de ene beter in het maken van scherpe bochten, terwijl de ander weer sterker is wanneer het aankomt op directe fysieke duels (wat meer dan eens voorkomt). Op tien verschillende parcours ga je de strijd aan met de overige negentien jocks, en zorg dat je steeds in de hoogste regionen terechtkomt, anders zul je niet verder komen dan de eerste drie races.



Jumpin' Jets.



Jet-babes.



Gladde asfaltwegen? Not!



Two player mode.

ICING ON THE CAKE

Een ander groot verschil is de mogelijkheid om ook op het vasteland te crossen. Deze jetski's zijn dan ook geen echte jetski's, maar speciaal ontwikkelde machines die veel van deze apparaten weg hebben. Dat maakt Jet Rider in ieder geval een stuk veelzijdiger dan bij Wave Race het geval was.
Toch kleven er nadelen aan dit spel. Doordat het behoorlijk druk op de wegen en in het water is, wil het er nogal eens onoverzichtelijk uitzien.
Ook de graphics zijn niet altijd even netjes uitgewerkt; de decors zijn hier en daar vrij slordig in elkaar geflanst, zeker als je er (te) dichtbij komt.
Toch heeft deze game genoeg gimmicks in huis om het interessant te houden. De turboboosts zijn prettig om toe te passen en de uiteenlopende parcours (van besneeuwde snelwegen tot moerassige wateren) zorgen ervoor dat Jet Rider lekker speelbaar blijft en niet snel verveelt.
Ook de opties om voor verschillende kampioenschappen te gaan is een leuke bijkomstigheid, en de Pulp Fictionesque muziek is de icing on the cake. Dus, speedmonsters: check deze shit!







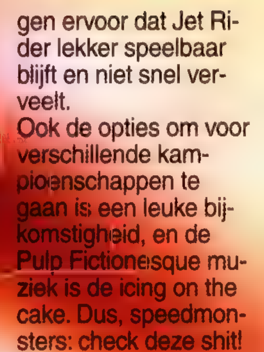


PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sony Interactive Entertainment
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720





Jet Rider is niet the bomb maar met het grote scala aan mogelijkheden en de two player mode, kan het niet anders dan dat je er vele uren speelplezier aan zult hebben.
SKATE





POWER TIP
Zorg dat je de 'grapple'-optie goed onder controle krijgt. Scheelt je een hoop tijd.

Het nieuwste games-platform is niet de Ultra 64 of de Sony PlayStation, maar Internet. Wie dat na Quake nog niet weet, krijgt met Diablo een mooie kans om daar alsnog van overtuigd te raken.

DIABLO

50 MB SHAREWARE

Er gingen al een tijd lang geruchten op het Internet over een zeer mooi actie-adventure-spel, Diablo geheten, met online multiplayer-mogelijkheden die de vergelijking met Quake moeiteloos konden doorstaan.
Toen er een downloadbare shareware-versie beschikbaar kwam, was ik er dan ook meteen bij om het zaakje binnen te halen en daar hield het verhaal even op. Het programma bleek maar liefst 50 Mb groot te zijn, wat met een 14k4 modem onder optimale omstandigheden zo'n 14 uur continu downloaden inhoudt. Nu gebruik ik zelf weliswaar een aangenaam snelle ISDN-verbinding om m'n online zaakjes af te handelen, maar ook daarmee vond ik de downloadtijd onaanvaardbaar groot worden. Er restte mij dan ook niets anders dan geduldig te wachten tot een speelbare versie werd toegestuurd.

CHARGE!

Eenmaal zelf aan het spelen, snapte ik waarom zovelen al die moeite voor die 50 Mb hadden genomen, want Diablo had mij meteen te pakken. Na een probleemloos verlopen installatieprocedure kon ik mijzelf via verscheidene, voor zich sprekende, optieschermen een weg klikken naar het koninkrijk van Khandaras, waar ik als een Warrior in het stadje Tristam neerbeamde. Schuin van boven op het tafereel neerkijkend - zoals dat gebeurt in Crusader en Command & Conquer - stuurde ik mijzelf met de muis naar de dichtstbijzijnde inwoners om een praatje te maken.
Drie of vier Tristamezen later was de situatie glashelder. Een onbekende duivelse macht had het land op de rand van de afgrond gebracht en terroriseerde nu de bevolking. De bron van het kwaad bevond zich in de plaatselijke kathedraal, waar al verscheidene helden het leven hadden gelaten.
De bedoeling was duidelijk: eerst naar de wapenhandelaar en dan meteen door naar de dungeons van de kathedraal, om daar het satanische gebroedte met alle middelen te lijf te gaan.

FLUX

In de single player mode liet ik al snel het leven; het gevolg van een gecombineerde aanval door met zwaarden en pijl en bogen gewapende skeletten, wolfachtige demonen en bloeddorstige vleermuizen.
Toen ik (na een niet noodzakelijke herstart van het spel) opnieuw de dungeons inging, was alles veranderd. De inrichting van de de vertrekken, de vorm van de vertrekken zelf, de plaatsen van de deuren en trappen, de plaatsen waar de tegenstanders vandaan kwamen, niets was meer hetzelfde. Een enorm pluspunt: het houdt de afwisseling erin en voorkomt dat het dwalen door de dungeons een kwestie van routine wordt.

POWER TIP

diabcht.zip is de naam van een Diablo-trainer waarmee je prima kunt cheaten - ook online!

LIVING KOMBAT

Nadat ik voor de tweede keer overleed, werd het tijd voor hulp, die in de online multiplayer-mode al snel kwam opdagen. Nog maar nauwelijks bekomen van de verbazing over de eenvoudige manier waarop mijn computer contact had gemaakt met de dichtstbijzijnde zogenoemde Battle.net-server beamde ik weer neer in het stadje Tristam, waar zich al snel een Rogue en een Sorcerer bij mij voegden.
Na het uitwisselen van de nodige formaliteiten ('Hi, let's go kill some demons') daalden we gezamenlijk af in de dungeons en begonnen een slachting.
Tot mijn vreugde bleken bijna alle wapens bedoeld voor close-combat. Niet vanaf een veilig afstandje tegenstanders stuk schieten, maar met zwaard, knots, knuppel, speer en meer van dat fraais de strijd man-tegen-demon uitvechten. Bovendien is het mogelijk om op de actie in te zoomen, wat helaas een aanzienlijk minder fraai beeld oplevert dan het gewone uitzicht, maar in geval van sommige tegenstanders wel zo handig is.

VERRAAD!

Toen ik na de eerste schermutselingen nog een beetje na zat te genieten en mijn aanzienlijk gegroeide inventory zat te bekijken, kwam plotseling de Rogue op mij af en begon op mij in te slaan. Nog voor ik kon reageren, sloeg de Rogue mij dood en zat er voor mij niets anders op dan opnieuw in het stadje te beginnen.
In de dungeons kwam ik de Rogue weer tegen - nu in het bezit van mijn wapens, mijn powerups en mijn geld. Oh, dus dat kan ook? Nu pas viel mijn oog op het ikoontje onderin beeld, dat gewisseld kon worden tussen vriendschappelijk (spelers kunnen elkaar niet raken) en vijandig (ieder voor zich, allen tegen elkaar).

BATTLE.NET

Na enig nadenken besloot ik dat deze mogelijkheid (soms samenwerken, soms niet) mij beter beviel dan de manier waarop dat in Quake gebeurt: altijd in je eentje tegen de rest of in twee teams tegen elkaar.
Er zijn natuurlijk ook mensen die niet van boven beschreven verraderlijke mogelijkheid houden maar ook daar is in voorzien. Spelers van de volledige versie kunnen namelijk kiezen tussen meedoen met multiplayer games die al bezig zijn, of zelf een nieuw spel starten. Dat kan beveiligd worden met een password, zodat je altijd zelf kan bepalen wie er aan 'jouw' spel meedoen.
De Battlenet-servers bieden nog meer interessante mogelijkheden. Zo kun je als speler - met behoud van je inventory en opgebouwde vecht- en levenservaring - switchen tussen verschillende games die op de servers bezig zijn. Een populaire bezigheid is dan ook om eerst in een besloten spel je character sterk te maken, en er daarna in een openbaar spel goede sier mee te maken.
Ook niet verkeerd: de Battlenet-servers zijn gratis in het gebruik (afgezien van de 'normale' Internetkosten) en onlangs liet een woordvoerder van Blizzard weten dat het bedrijf voorlopig niet van plan is er geld voor te vragen. Hun voordeel halen zij uit de verkoop van de CD-Rom zelf, die je moet hebben om de volledige versie online te kunnen spelen.

SOORT BIJ SOORT

Spelers van de shareware-versie kunnen overigens alleen tegen elkaar spelen, wat ook geldt voor spelers van de volledige versie. Wel is het zo dat je in het bezit van de CD-Rom een shareware-versie kunt 'spawnen', zodat je dan beide mogelijkheden hebt (die dus niet door elkaar heen gebruikt kunnen worden: met de 'gespawnde' versie kun je niet een niet-shareware-level spelen en met de volledige versie kun je niet meedoen aan een shareware-spel.)
Multiplayer games hoeven niet per se via Internet te gaan, ook een rechtstreekse verbinding tussen computers via modem of seriële kabel of een besloten netwerk behoort tot de mogelijkheden.



Warrior, je enige keuze in de shareware-versie.



De Rogue krijgt standaard een pijl en boog.



De Sorcerer: lelijk maar effectief.

Een medestrijder stapt net uit de snelle poort tussen de hel en de stad.



Huuh, ze zijn wel erg groot.





Fire walk with me.



Flash, weer twee demonen terug naar de hel.



En die kleuren, zo fris en zo helder.



De dood is gekruisigd, het is niet eerlijk.

Laten we er een besloten party van maken.





RAPPORT

GRAPHICS	9^{3}
GELUID	9^{2}
ORIGINALITEIT	8^{8}
SPEELBAARHEID	9^{7}

- Ziet er zeer fraai uit
- Zeer snel te begrijpen
- Indrukwekkende online multiplayer-mogelijkheid
- Alles erop en eraan

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60, Windows 95, 8 Mb RAM, 60 Mb schijfruimte, muis, geluidskaart, SVGA, Double speed CD-speler. Internetverbinding van harte aanbevolen.
Fabrikant: Blizzard Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Ik heb Quake nog net niet van m'n computer gegooid om ruimte te maken voor Diablo, maar dat was alleen maar omdat ik schijfruimte genoeg had. Need I say more? Dacht van niet.
BEN

NBA Live 97


I believe I can fly...



I can touch the sky


Opzij lelijke baardaap.


Als een ballerina...

Even de feiten op een rijtje:

1: In januari gaf ik NBA Live voor de PlayStation slechts een 7.1.
2: Ik ben niet zo gek op sportgames op de PC.
3: Ik moest deze maand NBA Live 97 spelen op de PC.

Dat vraagt om problemen, maar het pakte heel anders uit...

TWEEDE KANS

Ik wil nog eventjes terugkomen op mijn review van begin januari. Daarin gaf ik aan dat NBA Live 97 een middelmatig spel is met lelijk gemotion-capturede spelers en een slechte gameplay. Ik weet niet wat mij bezielde, misschien had ik een kater ofzo, mijn excuses in ieder geval. Vermoedelijk is het jullie ontgaan dat ik het spel enigszins afkraakte (of lezen jullie mijn stukkies al helemaal niet meer?), want de gebruikelijke stroom hysterische brieven bleef uit. Gelukkig heb ik de kans om mezelf te herstellen met de PC versie van NBA Live 97. Nou ja, of het herstellen wordt is nog maar de vraag want elke debiel weet zo langzamerhand wel dat het tussen mij en PC-games niet zo botert. Ik hou niet van de PC-gameplay, ik hou niet van de PC-besturing en ik hou vooral niet van het feit dat ik niet op de bank zit, maar op een stoel!
Plus: ik zit de godganse dag al naar een monitor te staren! Dan ben ik blij als ik in mijn weinige vrije tijd de muis mag inruilen voor een afstandsbediening, me kan neervlijen op de sofa en lekker naar de TV kan kijken.

NBA Live 97 heeft verandering gebracht in deze tergende situatie. Dit spel is namelijk simpelweg heerlijk. En nogmaals; ik snap echt niet meer waarom de PlayStationversie zo'n laag cijfer kreeg (van mij zelf nog wel!).
En ik citeer: 'De basketballers lijken niet op echte mensen' - wat een bullshit! Geen enkel ander spel heeft zo'n grote hoeveelheid 'gepersonalizede' spelers. Bijna elke basketballer is te herkennen aan zijn lengte, huidskleur, kapsel en gelaatstrekken. Moet je ze natuurlijk wel kennen, weetjewel.
Je kan NBA Live 97 op verschillende manieren spelen. Aangeraden wordt natuurlijk de joypad, maar tot mijn grote verbazing is ook de muisbesturing vrij relaxed. Met linker- en rechtermuisknop bedien je het complete arsenaal aan moves. De hoeveelheid opties waarmee je het spel kan instellen, lijkt bijna oneindig, net als de hoeveelheid teams en spelers, die op het zilveren schijfje gevangen zitten. Er staan je zo'n slordige 400 (!) spelers ter beschikking.

UITGEPRAAT

Op mijn Windows 95 machine draaide het spel perfect. De graphics zijn veel vetter dan vorig jaar en de geanimeerde slamdunks zijn een genot voor het oog. Need I go on? Ik hoef toch niet verder uit te leggen dat dit spel mij heeft bekeerd tot het spelen van sportgames op de PC? Misschien ga ik nu ook wel FIFA diggen. Even snel mijn vrienden ophoeken, want je kunt dit spel ook via het modem spelen!



Zal ik 'm hier leggen?
Hé, dat was mijn bal!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

- 400 spelers
- Spelers herkenbaar
- Geanimeerde superdunks
- Spannend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75, 16 Mb RAM, VESA, Double speed CD-speler, Win95 drivers, geluidskaart, joypad. Extra: ipx-netwerk of 9600 baud modem.
Fabrikant: Electronic Arts Sports
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 010-2850995



Check dit: mij vind je na het spelen van NBA Live 97 waarschijnlijk wel vaker achter de PC. Dit is namelijk - en dat in tegenstelling tot wat ik eerder beweerde - wel een vet spelsysteem. Vooral als je E.A. Sports nieuwe basketbalgames pompt. Supergraphics, supergeluid en vooral super-superslamdunks, maken deze game een gegarandeerd succes.
ANDREAS

NHL FaceOff 97

In januari speelde ik NHL 97, de mislukte poging van Electronic Arts om Sony's NHL FaceOff van de troon te stoten. Het spel was niet slecht, maar ik waarschuwde al voor de komst van NHL FaceOff '97. En dat spel heb ik nu onder mijn vingertjes. Als het weer net zo dope is als zijn voorganger, kan E.A. wel inpakken. Want op het ijs zwaait er maar één de scepter: It's A Sony.

Zakdoekje leggen, niemand zeggen.

Satan komt!

Oog om oog...

Tand om tand.

Face-off.

Heeft iemand de puck soms in z'n zak gestopt?

THE SEQUEL

Meteen wordt duidelijk dat Sony met NHL FaceOff '97 heeft gekozen voor een voortzetting van de spetterende serie. De programmeurs hebben een jaar lang gekeken waar het oude spel verbeterd kon worden en deze rotte plekken eruit gesneden. Er is niet gekozen voor een restyling, waardoor de spelers nog steeds zijn opgebouwd uit sprites, in plaats van de populaire polygonen. Hierdoor komt het spel als een geheel over je beeldscherm heen en wordt de flow niet gehinderd door ingewikkelde grafische berekeningen. De hockeyers zijn gedetailleerd weergegeven en de actie goed geanimeerd. Jammer genoeg kan je nog niet je eigen naam en rugnummer op je shirt krijgen, maar daar zal FaceOff '98 wel voor zorgen.

CHECK THAT BODY

Een lastig punt van FaceOff '97 is de bediening. Ik ben sowieso al niet zo heel erg bekend met ijshockey, laat staan met de officiële regels ervan. Voor mij is elke wedstrijd weer een nieuw feest van bodychecks, hersenschuddingen en gebroken botten. Als de tegenstander de puck heeft, kan je je mannen dan ook maar het best gebruiken om de vijand tegen te houden. En aangezien je in het ijshockeyspel geen gebruik hoeft te maken van je hoofd, gebruik je je volle gewicht om de vijand het onderspit te laten delven. Er zijn in FaceOff '97 dan ook maar liefst vijf verschillende bodychecks die je om de oren van je onbehouwen tegenstander kan slaan. Uiteindelijk hoe je deze precies moet doseren en welke je wanneer moet toepassen, is een kwestie van dagenlange oefening.

DOMME INTELLIGENTIE

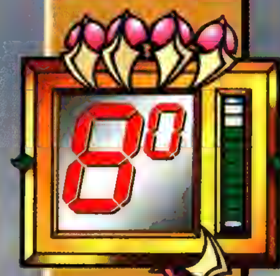
Toch, en dat zal je wellicht verbazen, kan ik niet hetzelfde enthousiasme voor FaceOff '97 opbrengen als voor zijn voorganger. Ik weet niet exact waarom, maar er klopt iets niet. Misschien ligt het grootste probleem wel bij de goalie. Ik weet niet precies wat er met hem aan de hand is, maar het mag duidelijk zijn dat hij zijn beste dag niet heeft. De AI (=kunstmatige intelligentie) van de keeper is zo lousy, dat je hem het liefst gelijk van het ijs zou willen trappen. Ook de moves van de computer zijn voorspelbaar en niet erg uitgebreid. In je eerste spelletjes gaat dat ook wel snel vervelen, daar je de computer-moves ruim van tevoren kan zien aankomen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

+ Beat'em up sequences
+ Vloeiende graphics
- Vraagt om restyling
- Holy smoly lousy goalie

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sony Sports
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Door de hardnekkige concurrentiestrijd blijven de grote gameproducenten op hun tenen lopen. En al had FaceOff '97 nog wel wat vetter gemogen, Sony blijft aan kop. Het spel is lekker, ziet er goed uit, maar is zo langzamerhand toe aan een grote restyling. Zeker als het Electronic Arts voor wil blijven in 1998.
ANDREAS

Namco's MUSEUM Pieces 3

Je zou toch zeggen dat ze het nu wel zo'n beetje hebben gehad, maar Namco teert voor de derde keer op oude hits. Hoewel, hits? Zijn er dan nog klassiekers over na deel 1 en 2?

NOG MEER?

Over deel 1 en 2 van Namco's Museum Pieces was ik zeer te spreken (ze kregen in respectievelijk PU 96/juni en PU 96/november dikke negens). Niet zo gek overigens, want deel 1 bevatte ondermeer Pac-Man, Bosconian en Galaga en deel 2 onderscheidde zich met de klassiekers Xevious en Gapius.

Behalve spellen boden de verzamel-CD's ook een museum. In een vrij oncomfortabele interface toonde men hier posters en achtergrondinformatie van de games. Zo ook in deel 3, al moet ik zeggen dat de interface drastisch verbeterd is en het museum naast nutteloze informatie ook bruikbare tips tentoonstelt. Toch gaat het mij, net als in de vorige delen, voornamelijk om de games.

POVERTJES

Het eerste spel dat ik opstart is **Galaxian**. In principe is deze shoot'em-up uit 1979 de voorganger van Galaga. Het is duidelijk waarom twee jaar later Galaga wel in de Arcades kwam want Galaxian steekt er nogal povertjes bij af. De mogelijkheid om twee ruimteschepen tegelijk te bedienen ontbreekt en verder zijn de graphics (zelfs voor die tijd) bagger.

Wat betreft **Pole Position II** hadden ze zich wat mij betreft de moeite kunnen besparen want het enige nieuws is de turbo en het slippen van de wielen bij te veel gas. Daarnaast is de besturing veel te gevoelig.

POMPEN

Er zijn twee platformgames in deze verzameling. **Druaga** uit 1984 was mij totaal onbekend. Hoewel ik besef dat dit spel ongeveer de eerste in zijn soort is, kan ik niet echt warm lopen voor het doorkruisen van doolhofjes op zoek naar sleutels en deuren. Wat ik wel mooi vind, is dat de doolhoven telkens anders zijn, iets waar moderne platformgames nog wat van kunnen opsteken.

Dig Dug uit 1982 ken ik natuurlijk. Dit spel houdt je uren bezig met wroeten in de aarde terwijl je vijanden verplettert onder stenen of ze opblaast met je fietspomp. Grappig maar anno 1997 veel te makkelijk.

VROUWTJES

Wat blijft er dan nog over? **Phozon**, een puzzelspel uit 1983, was waarschijnlijk een poging om leerzaam te doen. Alle onderdelen uit het spel komen uit de chemie en het doel is dan ook om een molecule te vormen uit rondvliegende atomen.

Geef mij dan maar **Mrs. Pac-Man**, de poging van Namco om het spel der spelen een vrouwelijk karakter te geven.

Behalve deze poging om het vrouwelijke publiek achter de arcadekasten te krijgen, bood de echtgenoot van ons aller bekende gele bolletje elementen die Pac-Man nog mistte. Zo bleef het bonusfruit niet op een plek staan maar stuiterde rond en de doolhoven veranderden om de zoveel levels. De spookjes Blinky, Pinky, Inky en Sue waren overigens wel van de partij.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	8,0

▲ Mrs. Pac-Man
▲ De verzameling compleet
▼ Geen echte klassiekers
▼ Een brug te ver?

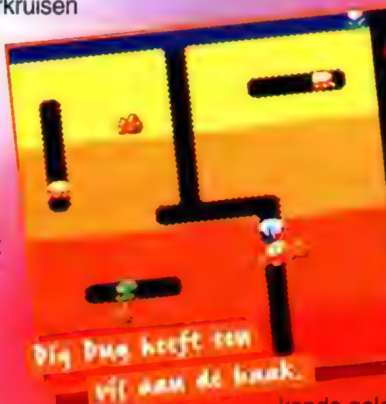
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8,3

Behalve Mrs. Pac-Man zijn er geen spellen bij die ik absoluut in mijn collectie wilde hebben. Namco is een beetje door zijn klassiekers heen, zo lijkt het. Toch maakt deel 3 de verzameling echt compleet maar laten we hopen dat ze het hierbij houden. Cijfers gelden voor de originele spellen!
BJØRN


Scheikunde spelen met Phozon.


Op zoek naar de sleutels in de toren van Druaga.


Dig Dug heeft een vijf aan de haak.


Crash Position II.

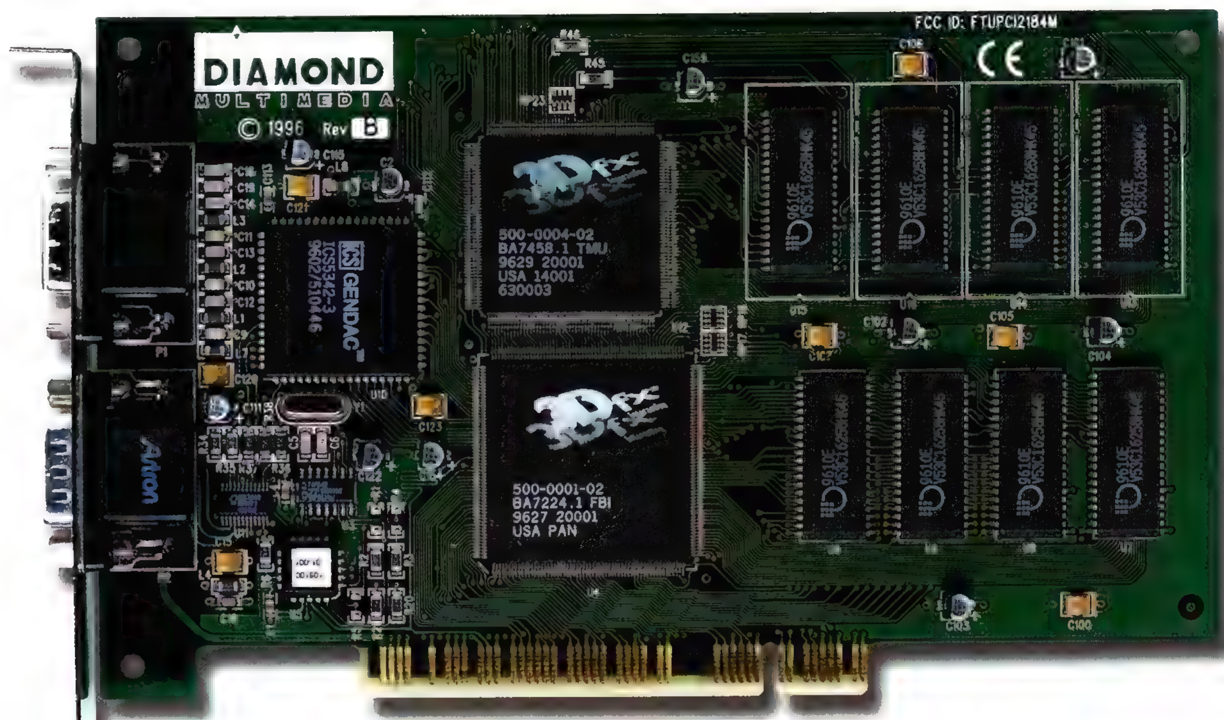

Mrs Pac-Man kan gaan smullen.


Galaxian maar dan dan nog antieker.

POWER TIP

Als de vijandelijke schepen bij Galaxian een looping maken, kunnen ze je niet raken!

DIAMOND
MULTIMEDIA



MONSTER 3D

ADD 'KILLER-3D' TO YOUR PC

3D Graphics for games and games only

De Monster 3D is speciaal ontworpen om, **in combinatie met uw huidige videokaart**, uw PC te veranderen in een supersnelle Game Machine. Elk voor de Monster 3D aangepast spel onder DOS of Windows 95 krijgt een eigen dimensie.

Arcade kwaliteit op uw eigen PC

Tot nu toe was het eigenlijk maar behelpen met de resolutie en snelheid van de beelden in de computerspelen. Geblokte, lageresolutiebeelden en een matige snelheid. De Monster 3D maakt hier definitief een einde aan. Onderstaande voorbeelden geven het verschil in beeld aan met en zonder gebruik van de Monster 3D.



Het gigantische snelheidsverschil kunt u natuurlijk alleen in het echt zien. Maar als u eenmaal een Monster 3D in actie heeft gezien, zult u nooit meer terug willen naar die trage lageresolutiebeelden die elk computerspel tot 'het is maar een spelletje' maakten.



3Dfx Interactive Voodoo graphics

De grafische processor van 3Dfx gebruikt de allernieuwste grafische technieken om een realistisch beeld te bereiken:

- **Bilinear filtering** – heft het geblokte beeld op
- **Anti-Aliasing** – mooie gladde randen
- **Gouraud Shading** – vloeiende kleurovergangen
- **MIP mapping** – volle kleurvlakken
- **Perspective Texture mapping** – 3D effecten
- **Per-pixel alpha blending** – echt glas en mist
- **Texture morphing** – levensechte lichteffecten

4 Mb EDO Dram

De Monster 3D heeft 4Mb EDO Dram on board waarvan 2 Mb gebruikt worden als frame buffer voor extra resolutie en Z-buffer. De andere 2 Mb dienen als texture geheugen. Door middel van een doorluskabel is de Monster 3D op vrijwel elke grafische kaart aan te sluiten. De Monster 3D is alleen verkrijgbaar in PCI-uitvoering.

Nu al meer dan 100 spelen



Een grafische kaart speciaal gemaakt om uw spelen levensecht te maken is natuurlijk alleen mooi als er voldoende spelen voor worden gemaakt. Kijk maar eens op de Home Page van 3Dfx (www.3dfx.com) voor een overzicht van de tot nu ontwikkelde en speciaal voor de Monster 3D aangepaste spelen. Of ga naar Diamond (www.diamondmm.com).



Let in de winkel op de 3Dfx en Monster 3D logo's op spelen en programma's.

Original Import
DIAMOND
MULTIMEDIA
Support by
HASTEC

En natuurlijk let u op de gele Hastec sticker op de doos als u de Monster 3D aanschaft. U bent dan verzekerd van een officieel geïmporteerde versie met onze unieke support.

Laat vandaag nog de Monster 3D demonstreren

Ga vandaag nog naar uw dealer en laat de Monster 3D demonstreren. Neem voor het dichtsbijzijnde adres eventueel contact met ons op.

Officieel distributeur voor Nederland en België



Gotenburgweg 23, 9723 TK Groningen
Tel. 050-5416224 / Fax. 050-5425804
BBS (8-lijnen) 050-5418481 / www.hastec.nl

Dealeraanvragen (Ned./België) zijn welkom.

Specificaties en wijzigingen voorbehouden © Joop Nijhof 9797-1

Prince of Persia
The Shadow


Hé, spot ik daar een lekkere babe?

Prince of Persia 2 kwam in 1993 al uit op de PC. Onze (toen al) PC-expert Ben kwam in zijn beoordeling niet verder dan een 7. Toch draagt het spel een grote naam. Tijd voor een re-evaluatie?

BLOEDMOOIE DOCHTER
Toen Ben Prince Of Persia 2 vier jaar geleden testte was hij vooral negatief over de moeilijkheidsgraad. Toen nog langer geleden de eerste versie van Prince of Persia uitkwam, sprak men over 'geniale graphics (jahaa, voor die tijd!) en moeilijke puzzels'. Het vervolg doet daar nog een schepje bovenop. Althans, wat betreft die moeilijkheidsgraad, want de graphics zijn vrijwel onveranderd.
Ook het verhaal verschilt niet veel van het eerste avontuur. Het draait namelijk weer om de onvermoeibare liefde van de prins voor de bloedmooie dochter van de Sultan. Het arme prinsje wilde graag met deze babe trouwen, maar het ontbrak aan geld en roem. Hij was wat men noemde een prinsje van niks! De sultan zag dat huwelijk dan ook helemaal niet zitten maar dankzij een vakkundige smeekbede van zijn dochter, kwam er toch een bruiloft en kreeg Perzië een kersverse prins. Het geluk kan niet op! Toch?

KEEK NAAR WAT?
Maar natuurlijk kan het geluk wel op. De prins keek te vaak naar Nowhere Man (elke week op Veronica) en prompt overkwam hem hetzelfde als de held van die serie! Toen hij op een gemiddelde ochtend de troonzaal in wandelde, zag hij een gozer die precies op hem leek en zijn prinsesje herkende hèm niet meer!
De mysterieuze nepprins geeft vervolgens het bevel om jou op te sluiten en de voorheen trouwe schildwachten maken aanstalten om je in de kerkers te smijten. Uit pure wanhoop spring je door het raam naar buiten en vlucht per schip naar Verweggistan. Einde 'lang en gelukkig', nada prinsesse-babe, nop geld en eeuwige roem! Shit man, wat een ellende!

MAILLOT
De handleiding geeft toe dat de rest van het spel slechts over het zoeken naar de terugweg gaat. Je weet niet wie je vijanden zijn en ook niet hoe je ze moet verslaan. Erg vaag allemaal, maar wel avontuurlijk.
Helaas heb ik geen maillot en ook geen zwaard of kroontje, maar ik heb wel een SNES met goed ingespeelde joypad en een kanjer van een glas gevuld met verse, ijskoude cola. Aan mij zal het dus niet liggen: de sultan staat een nare verrassing te wachten!

FATALE GATEN
Het avontuur begint dus wanneer ik door het raam spring en op de platte daken van Perzië beland. Veel tijd om na te denken krijg ik niet want een brede krijger prikt zijn vlijmscherpe sabel in mijn richting. Hé, hola! Ik weet nog niet welke knop voor vechten staat! De krijger blijkt een zeer beperkte hoeveelheid geduld te bezitten. Resultaat: drie fatale gaten in mijn hartstreek.
Opnieuw proberen dus. Doodgaan is namelijk niet dodelijk in Prince of Persia. Je verliest er alleen maar tijd mee. Die tijd is er overigens niet in overvloed: je hebt precies negentig minuten om het hele spel uit te spelen! De klok tikt door en telkens als je doodgaat, moet je weer aan het begin van het level starten. Opzij, opzij dus, want ik heb ongelooflijke haast!
Gelukkig vind ik nu wel de zwaardknop en de krijger sterft. Voorzichtig loop ik naar links, waar nog meer daken en krijgers zijn. Ook die worden het slachtoffer van mijn oversized keukenmes en na precies drie minuten spring ik via een steiger een vertrekkend schip binnen. Bestemming: onbekend.


POWER TIP
Oefen na elk nieuw password het level. Als je het onder de knie hebt, begin je opnieuw en speel je het level uit. Het nieuwe password onthoudt namelijk je resterende speeltijd!

SIMSALABIM
Uiteindelijk beland ik op iets wat verdacht veel lijkt op een onbewoond eiland. Rechts is de zee en links is drijfzand waar vijf stenen in liggen. Een van die stenen heeft een barst. Aan de andere kant van het drijfzand is een steile berg, waar je niet op of omheen kan. Rara wat moet je nu doen?
Na effe puzzelen kom ik erachter dat als je op de stenen loopt, ze vlot in het drijfzand verdwijnen. De bedoeling is, zo blijkt, om alle stenen te laten zinken behalve die met de barst. Lukt dit, dan verschijnt er (simsalabim) een opening in de berg. Wen hier maar aan, want Prince of Persia zit vol met dit soort goedbedoelde ergernissen.

KOLKENDE LAVA
Na dit level krijg ik een klassiek Prince of Persia beeld voor ogen. De ondergrondse platforms, afgronden, skeletten, kolkende lava en op afstand te bedienen deuren zijn precies hetzelfde als in de eerste versie van het spel. Alleen moeilijker! Het kostte me flink wat tijd om het eerste level van dit genre te overleven waarna me slechts een vrijwel identiek, maar nog moeilijker level stond te wachten.
Vaak is moeilijk een positieve beschrijving van een platformspel maar in dit geval is moeilijk


Hé prins, maagpijn?
Wrijven helpt niet...


Belletje trekken en wegwezen!


Hé, wacht op mij!











...and the Flame
...ersia 2







een synoniem voor frustrerend. Na drie keer weet ik precies hoe ik het level moet uitspelen maar de vervelende bediening van de arme prins belet me keer op keer levend de eindstreep te halen. Meestal is dat omdat ik net iets te dicht op het randje van een afgrond sta en de prins zijn balans verliest. Donder je niet in een afgrond dan stap je wel op een boobytrap, waarna je als een barbecuehapje genadeloos door scherpe staken gespiest wordt. Goed, dat is een keertje leuk en de tweede keer kan ik ook nog wel glimlachen maar daarna wordt het vervelend. Net zo vervelend als het skelet dat je keer op keer de lava in duwt. Je krijgt niet eens de kans om je zwaard te trekken!













RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	4⁵
SPEELBAARHEID	5⁰

▲ Realistische bewegingen

▼ Tot vervelens toe te moeilijk

▼ Niks nieuws

▼ Tien jaar te laat

SNES
Prijs: ƒ 110,- Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Psygnosis/Titus
Distributeur: N.N.B.



Prince of Persia was een decennium geleden zijn tijd vooruit, maar mag wat mij betreft nu wel de kast in. Ze hebben vooral geprobeerd de opvolger moeilijker te maken en daarin hebben ze gefaald: Prince of Persia 2 is vooral frustrerend.

TEST DRIVE

OFF-ROAD

PC CD

Verlaat de gebaande wegen... en neem deel aan de snelste en meest complete 4x4 race !

Kruip achter het stuur van een legendarische «4x4» en scheur over helse terreinen.

Officiële licentie

- Jeep Wrangler
- Land Rover Defender 90
- Chevrolet K-1500 Z71
- Hummer









- *12 uitgestrekte en gevarieerde circuits.*
- *3 verraderlijke terreinen : modder + keien, zand en sneeuw.*
- *Wervelende multi-player action : modem, netwerk (4) en split-screen.*
- *Brullende motoren en stomende soundtrack van de groep «Gravity Kills».*
- *Krachtige 3D-engine garandeert adembenemende snelheid tijdens het racen.*
- *Super graphics (SVGA) en zeer realistisch weggedrag van de «4x4's».*

EIDOS INTERACTIVE

BASF MULTIMEDIA

ACCOLADE

(B) 32-2-373.24.56
(NL) 31-263.717.712

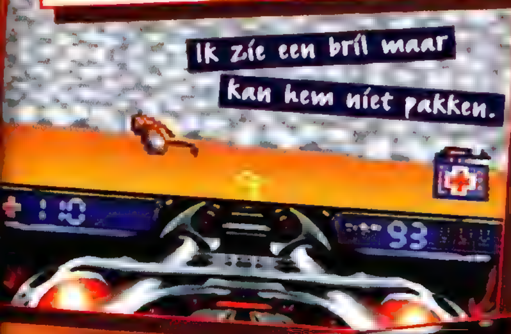
Atlantis

The Last Resort

Skelet aan diggele

Het lijkt erop dat Philips langzamerhand uit z'n CD-i winterslaap is ontwaakt. De nieuwste titel draagt de naam Atlantis. Hebben ze het verloren continent ontdekt?









ZINLOOS GEWELD?

Normaal gesproken ogen de doosjes van CD-i games nogal nuchter vergeleken bij die van de andere systemen. Atlantis vormt een uitzondering: een [illegible] met [illegible] wijst al tandenknarsend zijn bazooka in mijn richting.

Meer verklapt het hoesje niet, totdat ik de achterkant lees. Zoals gewoonlijk staan er korte beschrijvingen van het spel op in vijf talen: Engels, Duits, Frans, Italiaans en Nederlands. Op zich niets bijzonders dus. Maar wat lees ik dan? De Nederlandse [illegible] belooft 40 levels zinloos geweld, terwijl de andere talen genoegen moeten nemen met 20 levels. Foutje?

Misleiding? Who cares, het gaat mij natuurlijk om de woorden 'zinloos geweld'!

ALLERAARDIGST

Je hebt een Digital Video Cartridge (DVC) nodig om het spel te spelen maar dat lijkt mij alleen noodzakelijk om de intro en tussenfilmpjes te bekijken. Deze zien er overigens erg cool uit: in een verlaten woestijn marcheert een tot de tanden bewapend leger van skelletten netjes in de pas. Aan het einde hinkt een achterblijver een beetje zielig mee. Hij mist een been, de arme jongen. Leuk dus, maar om daar nou een DVC voor te kopen?

Prettiger [illegible] door [illegible] het spel [illegible] vette [illegible] N64's honderd keer mooiere 3D omgevingen kunnen neerzetten, is deze Doom-achtige primeur voor een pruts-chip als die in de CD-i speler zit, toch alleraardigst te noemen. Met de joypad valt prima te navigeren en de graphics bouwen zich in ijltempo op. Behalve deze graphics heeft Atlantis verder overigens vrijwel alle Doom-elementen overgenomen.



WOLFENSTEIN

Verder dan het verhaal, dat uiteindelijk neerkomt op het feit dat je alle levels moet overleven, biedt de handleiding weinig houvast. Ik besluit dan ook maar om me volledig onvoorbereid op het avontuur te storten.

Dat valt overigens nog bar tegen. Ik begin in een ruimte (alle ruimtes zijn naar Wolfenstein-voorbeeld omringd door muren) waar helemaal niets te beleven valt. Gelukkig maar, want dat geeft me de kans om het navigeren te oefenen en om mijn wapen-arsenaal te testen. Dit bestaat uit een [illegible] een geweer en een raketwerper. Verder beschik ik nog over een kaart waarop alle bezochte ruimtes automatisch worden bijgehouden.

Met deze ingrediënten vertrek ik op mijn moordtocht. Zoals het in vier van de vijf talen beloofd werd op het hoesje: 20 levels zinloos geweld.

Helemaal zinloos zijn de pogingen van de eerste paar vijandelijke wezens om mij aan te vallen. Zelfs met het gewone pistool leggen ze keer op keer genadeloos het loodje. Lood is er overigens genoeg, want de powerups liggen voor het oprapen.

POWER TIP

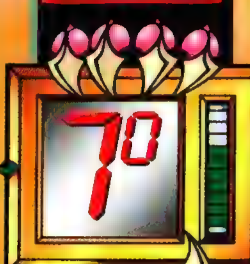
Gebruik regelmatig de kaart. Alles lijkt op elkaar dus het overzicht verlies je snel!

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ CD-i goes 3D
- ▲ Passwords voor elk level
- ▼ Zie 1992
- ▼ Vage instructies

CD-i
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: ADS
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406



Ik heb te veel moois gezien om enthousiast te worden over deze Wolfenstein-kopie. Toch werd het tijd dat de CD-i bezitters werden 'verwend' met dit soort 3D knalspellen. Werkt overigens ook met het pistool!
BJØRN

review

Test Drive Off Road

Ooit heb ik al mijn geld uitgegeven aan mijn eigen off road truck. Had ik geweten dat er ooit een spel als Test Drive Off Road zou komen dan had ik me de moeite kunnen besparen.

RAGGEN DOOR DE MODDER

Toen ik nog een tiener was, keek ik 's nachts vaak naar tractor pulls en monster truck races op TV. Ik vroeg me dan altijd af hoe het zou zijn om met een 4x4 voertuig door de modder te raggen en de klodders in het rond te zien vliegen. Dus heb ik toen mijn ouwe karretje gewassen, gepoetst en ingeruild voor een 1974 Land Cruiser jeep. Het duurde niet lang voordat ik op de modderige paden in de bergen van Los Angeles reed. Mijn droom was uitgekomen... althans dat dacht ik.

DE WERELD OP Z'N KOP

Nou, ik kan je wel vertellen dat het heel wat minder leuk is dan 't op TV lijkt. Van de grond los komen met alle vier de wielen is zo moeilijk niet, maar landen, dat doet pijn! En, niet te vergeten, het sloopt je jeep en maak je één foute beweging dan heb je de kans de wereld op zijn kop te zien vanuit je 4x4. Het grootste verschil met de TV is dat je de leuke dingen niet ziet. Zoals: hoeveel modder je liet opvliegen, hoe hoog je vloog bij die laatste sprong of hoe het eruit zag toen je nieuwe speelgoedje op zijn zij rolde.

MEERIJDEN OP HET DAK

Accolade heeft een oplossing voor deze problemen, namelijk het nieuwe spel Test Drive Off Road. Dit spel heeft zoveel verschillende camerastanden en opties, dat als ik het eerder had gehad, ik nooit zoveel tijd en geld in mijn jeep gestopt zou hebben. Je kan je truck vanuit allerlei verschillende gezichtspunten bekijken, zoals bijvoorbeeld vanaf heel ver weg, alsof je jezelf volgt, van rechts of links, of van heel dicht bovenop, alsof je meerijdt op het dak.

LIKKIE VERF

De camerastanden zijn natuurlijk niet de enige opties. Je kunt ook kiezen uit twaalf verschillende tracks, die verschillen qua moeilijkheid en lokatie. Er zijn vier verschillende off road trucks, inclusief Hollywood's favoriete patser-truck The Hummer. Na het kiezen van de truck heb je nog een mogelijkheid om 'm wat aan te passen door schokdempers, remmen en banden te veranderen of zelfs stuurbekrachtiging toe te voegen. Het is verder ook mogelijk om je truck een ander kleurtje te geven.

INSTANT REPLAY

Er zijn nog een paar opties die de test drive plezieriger maken, namelijk een joystick, gamepad of toetsenbord, die je natuurlijk zo instelt als jij zelf wil. Een ander leuke bijkomstigheid is het opnemen van de race. Je kunt dan nogmaals die spectaculaire overwinning of die vreselijke fouten in de herhaling zien.
Wie wil met al deze mogelijkheden nu nog zijn geld verspillen aan een off road truck of zijn tijd verdoen aan het kijken naar tractor races?



Anderhalf miljoen aan wagens op een landweggetje.



Ik ken een kortere weg.



Effe een zandstormpje maken.



Rood... geel... groen... en weg zijn ze!

Achteruitracen.



Ik kan hier beter naar links gaan, denk ik.



Effe kijken of er iemand thuis is.

We zijn er bijna.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Veel opties
- ▲ Race Replay
- ▲ Achteruit rijden
- ▼ Moeilijk om op de baan te blijven

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium PC met CD-Rom drive en joystick/gamepad
Fabrikant: Eidos
Distributeur: BASF
Tel: 026-3717710

8,3

Test Drive heeft genoeg opties en tracks om 't op te kunnen nemen tegen de andere top racespellen. Ik zet het op de lijst net onder Monster Truck Madness.

MAURIC

Conquest of the New World

POWER TIP
COTNW is er ook voor de PC.

Nieuw Nassau is nog klein maar na flink bouwen heb je zo een stad.

Het is ruim 500 jaar geleden dat Columbus voet zette in Amerika. Deed ie maanden over met alle ellende van dien. Sukkel, ik koloniseer virtueel, op mijn luie stoel!



Helemaal uitgezoomd zie je de verschillende landen.

De Fransen willen mijn stad afpakken.

LAND IN ZICHT

Je begint het spel elke keer aan boord van een schip met een klein stukje land in zicht. De rest is zwart, want dat heb je nog niet ontdekt. Het eerste doel is dan ook om aan land te gaan en een paar verkenningsteams op weg te sturen. Dat kan op twee manieren: je kunt ze telkens handmatig gaan rondleiden of je drukt gewoon op het knopje 'explore' om ze hun eigen weg te laten gaan. Je kunt dan op de kaart zien hoe ze het doen of je kunt af en toe een kijkje gaan nemen bij het team in de buurt. Als je dan eenmaal een flink stuk land hebt blootgelegd dan kun je een plekje gaan uitzoeken om je eerste nederzetting te stichten. Vlaggetje in de grond, hoppa! Je hebt je eerste overzeese kolonie gesticht!



Het lijkt genoeg voor de strijd....


Maar ik moet vluchten voor de Indianen.

HUTJE

Met een hutje op de hei alleen kom je de geschiedenisboeken niet in! Je moet steden bouwen, andere dorpen plunderen en stapels goud zoeken, verdienen of stelen voor je moederland. Maar goed, we beginnen bij het begin. Behalve een stadhuis moet je huizen bouwen waar mensen kunnen wonen en boerderijen waar eten voor deze mensen geproduceerd kan worden. Dat kan allemaal met het hout en ijzer dat je met het schip hebt meegenomen maar om meer te bouwen, zul je eerst bomen moeten kappen en een houtzagerij moeten maken. Voor het ijzer graaf je mijnen en als je toch in de grond wroet, kun je daar meteen een goudmijn bijzetten. De opbrengst van de grondstoffen is afhankelijk van de ondergrond. Er zit dus meer hout in een bos en meer ijzer in de bergen. Hier moet je al aan denken als je een stekje kiest voor het dorp. Behalve deze gebouwen heb je bijvoorbeeld nog havens (voor handel), fabrieken (voor het produceren van de te verhandelen goederen), cafés (voor bier en het rekruteren van verkenners) en forten (voor de verdediging van de stad en het trainen van soldaten).

NIET LEUKER

De eerste tijd ben je vooral bezig met het bouwen van het dorp, het opbouwen van een legertje en het betalen van belasting aan het moederland. Wil je trouwens geen belasting betalen dan kan dat door je onafhankelijk te verklaren. Verwacht niet dat je daar zomaar mee wegkomt want een leger zal je komen opzoeken om je hardhandig van gedachten te doen veranderen. Tja, leuker kunnen ze het niet maken...

SCENARIO'S

Wat er verder in het spel gebeurt is afhankelijk van het scenario dat je kiest. Behalve het veroveren van de hele wereld kun je ook scenario's spelen waarin je verschillende opdrachten moet vervullen binnen een beperkt aantal beurten. Alle functies van het spel moeten worden gebruikt en aan alles gaat een duidelijke uitleg vooraf.

Waar je al niet allemaal rekening mee moet houden..

RAPPORT

GRAPHICS	9^{2}
GELUID	8^{8}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	9^{0}

- Speelbaar via netwerk of Internet
- Super uitgebreid
- Tien speelbare demo's op de CD
- Hoge systeemeisen

MACINTOSH
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: PowerMac, 12Mb RAM, 29 Mb HD
Fabrikant: Quicksilver/MacPlay
Distributeur: Philips Media
Tel: 06-8406

8^{6}

MONSTER TRUCKS

Je ziet ze steeds vaker; keurige burgermannetjes die met stropdas en al de snelweg onveilig maken met hun 4WD terreinwagens. Echte kerels hebben natuurlijk geen 'Monster Trucks' nodig om hun potentie te bewijzen, die hebben aan een Twingo genoeg... of een PlayStation natuurlijk.

SUPERMANNENMACHO

Ook bij racespellen zien we de laatste tijd dat de terreinwagens in opkomst zijn maar voor mij was dit, na Monster Truck Wars op de Game Boy, de eerste keer dat ik achter het stuur kroop van zo'n supermannenmacho bolide.

Qua opzet verschilt zo'n 4WD racespel natuurlijk niet zo veel van de gebruikelijke race games. In Monster Trucks is het vanzelfsprekend ook de bedoeling om als eerste de finish te passeren en moet je, net als in bijvoorbeeld Destruction Derby, proberen om via goede resultaten te promoveren naar een hogere divisie om uiteindelijk het spel te winnen. Toch is het wel effe anders rijden dan de meeste andere racegames die ik tot nu onder de vingers had.

CAR CRUSHING

In Monster Trucks geen gladde asfaltwegen en pitspoezen maar ruige landschappen waar geen publiek te bekennen is. Een strijd tegen concurrenten en vooral tegen de elementen. Steile afgronden, diepe ravijnen, besneeuwde vlakten, woestijnen en zelfs lavastromen zullen je stuurmanskunsten op de proef stellen.

Om te beginnen heb je de keuze uit 'Circuit Racing', 'Endurance', 'Car Crushing' en 'Championship'. In Circuit Racing krijg je de keuze uit zeven vrij korte circuits waar je samen met acht concurrenten drie rondjes afwerkt.

Endurance gaat over negen ronden op vier verschillende circuits waarbij de moeilijkheid vooral zit in het vinden van de juiste route. Het parcours is vrij onoverzichtelijk en de vette adder onder het gras is dat je elke ronde weer een andere route moet nemen. Een rode pijl onderin het scherm geeft aan welke kant je op moet en dat is, zeker als je geen andere wagens in de buurt hebt, geen overbodige luxe.

Car Crushing is precies wat het zegt; achter een springschans staat een rijtje wagens opgesteld waarvan je er zoveel mogelijk moet 'pletten' om punten te scoren. Een beetje Destruction Derby-achtig maar minder spectaculair.

Kies je voor de Championship mode dan krijg je een mix van de eerder genoemde wedstrijden; een soort allround kampioenschap.

TOPSNELHEID

Het wagenpark bestaat uit negen totaal verschillende voertuigen van een opgefokt kevertje tot pick-up trucks die echter qua rijstijl nauwelijks van elkaar afwijken.

Voor alle voertuigen geldt dat ze heerlijk luisteren naar je vingers: ze sturen lekker strak, hebben allemaal een achteruit en een vering om van te smullen. Die vering hebben ze ook wel nodig want op sommige circuits zul je op topsnelheid de afgrond in moeten duiken om de concurrentie voor te blijven.

LAVASTROMEN

Niet onbelangrijk detail in dergelijke games is wat mij betreft het geluid. Hoewel de motoren best wat rauwer hadden mogen klinken, maken met name de achtergrondgeluiden veel goed. Je hoort de sneeuwstormen je voorruit teisteren en de lavastromen borrelen en dat maakt het aardig realistisch. Dat laatste geldt ook voor het rijden door de bergen; klim je een helling op, dan zie je niet alleen dat je 4WD-tje grote moeite heeft, maar ook de snelheid past zich helemaal aan de steilte van de helling aan.

Tot slot nog even over de multiplayer optie. Omdat ik een preview versie speelde, kon ik daar de handleiding niet op naslaan maar voor zover ik kon nagaan stelt die niet zoveel voor. Je kunt weliswaar met z'n negen spelen maar dat moet wel omstebeurt waarna de computer de tijden met elkaar vergelijkt. Jammer.



Oplazeren met je opgevoerde camper!



Tijd voor een warme kop chocolade.


Oeps, even in z'n achteruit.



Dit is me effe te steil.



POWER TIP

Als je de weg helemaal kwijt bent dan kun je met de driehoek-knop de hulp van een helicopter inroepen om je op te halen.

RAPPORT

GRAPHICS	7²
GELUID	7⁴
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Heerlijke besturing
- ▲ Afwisselende circuits
- ▼ Niet echt multiplayer
- ▼ Car Crushing

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Over bergen, langs vulkanen, door ravijnen; met Monster Trucks rol je door de woeste natuur. En niet bepaald als toerist. Alles mag stuk en daar kan ik in mijn Twingo alleen maar van dromen.
ED

Hyper Tennis Final Match

Speel je wel eens een partijtje tennis? Dan weet je dat bij deze sport alles draait om techniek, timing en agressie. Wie deze ingrediënten niet beheerst, kan maar beter een potje gaan dammen... of Hyper Tennissen.

OOG OM OOG...

Zo nu en dan worden er sportspelletjes gemaakt die het niet waard zijn om het daglicht ooit te mogen aanschouwen. Hyper Tennis is zo'n spel. Als je het aan mij vraagt hadden ze dit tennispotje al voor de conceptie mogen aborteren, verplicht! Hyper Tennis is namelijk een digitale verkrachting van een mooie sport. Zie je de atletische Martina Hingis al voor je? Hoe ze sierlijk over die stoffige gravelbanen rent en glijdt en de ene prachtige bal na de ander over het net ragt? Of wat te denken van Ivanisevic, de Kroatische Barbaar. Als hij een bal serveert, slaan de stukken hardcourt om je oren. Dat idee van oorlog als twee tegenstanders elkaar van de baan proberen te vegen. Agressie, blaren, kramp en oog om oog, tand om tand. Da's pas tennis! Helaas moet ik constateren dat het in Hyper Tennis aan al dit soort dingen ontbreekt. Dit spel is niets meer dan een veredeld Pong. En zelfs dit spel heeft nog meer spanning in zijn kloten dan Hyper Tennis...

GRAVEL, BETON EN GRAS

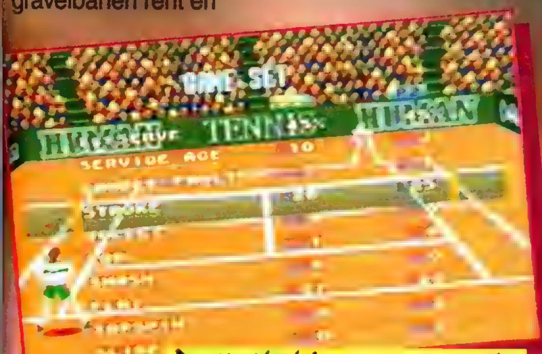
Valt er dan helemaal niets aan dit tennisspelletje te beleven? Natuurlijk wel, maar veel is het niet. Allereerst kan gekozen worden uit twee modes. In de Exhibition Mode speel je wedstrijden waar je maar wilt, tegen wie je maar wilt en met wie je maar wilt. Zes mannelijke en zes vrouwelijke spelers staan tot je beschikking, ieder met zijn of haar eigen kwaliteiten: van allround spelers tot en met service-kanonnen en van gravelspecialisten tot en met echte aanvallers. In de World Tour Mode neem je als tennisser deel aan een competitie van zes toernooien. Het doel is om de nummer één van de wereld te worden. De toernooien worden over de hele wereld en op verschillende baantypen gespeeld. Zo worden bijvoorbeeld de Tokyo- en de French Open op gravel afgewerkt en de Australian en U.S. Open op hardcourt. Het Engelse Wimbeldon en de Canadian Open hebben, uiteraard, gras als ondergrond.

POWER TIP

Pak een racket en een tennisbal en ga gewoon even tegen een muurtje slaan, dat is veel leuker...

TENNIS MET BONEN

Ondanks alle mooie toernooi-plannen, al die 'mooie' banen en al die zogenaamd snelle spelers die tot je beschikking staan, blinkt Hyper Tennis voornamelijk uit in irritante knulligheid. Oké, de spelers kunnen de bal met veel effect naar de overkant van het net slaan, maar als je door die suffe graphics geen idee hebt waar de bal ergens terecht gaat komen, dan houdt het op. En dat is nu meteen ook het grote gebrek van Hyper Tennis: die eikelige graphics. De spelers zien eruit als een stel verlopen ballenjongens en de viewpoints zijn nog het best te vergelijken met die van een toeschouwer op de bovenste ring van het stadion. Daarnaast is de besturing van de spelers gelijk aan de houterige motoriek van onze 2 meter lange Nederlandse tennisbonenstaak Richard Krajicek. En die is niet best, geloof mij. De titel Hyper Tennis Final Match zouden ze moeten veranderen in Housewives Tennis Final Breath...



De statistieken na een potje tennis tussen Ed en mij.



Als je het niet meer ziet zitten, ga dan gewoon lekker op 't gras liggen.



Met een vette smash maak ik een einde aan deze rally.



Krajicek, eat your heart out!



Vier aces en ik sta weer gelijk.



Shit, wat een racket!

RAPPORT

GRAPHICS	4°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	3°

- Vage graphics
- Geen besturing
- Huisvrouwen Tennis
- Ook Ed vindt het nix

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2680
Fabrikant: JVC
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Aan Hyper Tennis valt weinig tot geen lol te beleven. Of je moet natuurlijk die CD met je racket richting de poorten van de hemel sturen. Maar ja, da's zonde van je geld en van je bespanning...
THOMAS

THE INCREDIBLE HULK



Ulle Hulk pijn doen.



U mag nu de bruid kussen.

Pieswiel oppassen voor Hulk's Floor Hammer.

Met regelmaat van de klok verschijnen er games met characters uit de Marvel Comics-stal. De Hulk laat dit keer z'n groene koppie zien op de PlayStation en de Saturn.

LOMPE REUS

De Hulk mag tot een van de bekendste 'superhelden' gerekend worden en is als geen andere Marvel Comic tot op het bot uitgezogen. Mij deert 't niet, omdat ik destijds met veel plezier naar de TV-serie gekeken heb en zelfs poppetjes van de man spaarde. Hé, ook ik was ooit een kiddie, gimme a break ! In het verhaal van deze game is onze groene vriend gevangen genomen door leden van The Pantheon, een select groepje superhelden. Hun leider, Agamemnon, wil de Hulk er van overtuigen dat zijn bovennatuurlijke krachten de mensheid van nut kan zijn. Tja, maak dat een lompe reus maar eens duidelijk.

Hij ontsnapt (niet wetende dat hij eigenlijk met good people te maken heeft) en stort zichzelf ongewild in een reeks nieuwe avonturen.

LEVEL HOPPEN

Met Hullekie zul je jezelf een weg moeten banen door vier levels met ieder drie sublevels:

Level 1- **The Mount**, een level waarin je op een computerbasis en in een jungle-achtige setting verschillende vijanden moet verslaan. Tussenbaasjes maken je het hier knap lastig, maar als je netjes alle liftswitches uit weet te schakelen en met succes over de vele losse platforms gesprongen bent, zul je met deze folks niet al te veel problemen meer hebben.

De volgende stap is level 2- **The Scottish Castle**, een middeleeuws kasteel waarin je gegijzelden moet bevrijden en mystieke monniken moet kapotslaan en -trappen. Vanaf dit level zul je gebruik moeten maken van de drie special moves die de Hulk machtig is. Zo kun je hem laten rondtollen zodat 'ie meerdere vijanden in een beweging kan destroyen, en ben je in staat om krachtige Gamma-ringen te laten knallen. Versla vervolgens aan het eind Piecemeal en je kunt door naar het volgende level.



Ajax alweer zwaar klappen incasseren.

EMERGENCY

Het derde en vierde level (**Trauma and Lazarus** en **The U-Foes**) brengen je naar ijzige vlakten en de vernietigde Mount en hebben ook weer een aardige hoeveelheid vijanden die je opwachten. Kom je hier met succes doorheen, dan zul je het uiteindelijk moeten opnemen tegen The Maestro. Dit monster is een soort evenbeeld van onze held en beschikt over exact dezelfde moves.

Het uiteindelijke resultaat van mijn vergelijkend warenonderzoek is dat de game alleen op de PlayStation redelijk lekker speelt. Niet dat hier de graphics en het geluid zo oké zijn, maar alles op de Saturn is gewoonweg een stuk minder. Op de PlayStation ogen de beelden wat vloeiender en is het geluid acceptabel, terwijl de Sega-versie onwijs suckt. De ontploffingen zijn niet om aan te zien, en dan laat ik het abominabele geluid nog maar achterwege. Marvel Comic-fans zullen in ieder geval geen natte plekken krijgen van deze aardige, doch simpele action/adventuregame.



Hulk kouwe teentjes hebben.



Hulk deur opblazen.



POWER TIP

Sprint niet onbedacht door de vele gangen. Hier zitten namelijk vele geheime areas verborgen.

RAPPORT (PlayStation)

GRAPHICS	6,8
GELUID	6,5
ORIGINALITEIT	6,0
SPEELBAARHEID	7,0

- ▲ Gevarieerde levels
- ▲ Prachtige tussen-sequences
- ▼ Hulk oogt niet al te spectaculair
- ▼ We kennen 't nu wel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Eidos
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

6,4

De Hulk is lang niet zo incredible meer als ik in het verleden vond. De PlayStation-versie is nog wel acceptabel.
SKATE

RAPPORT (Saturn)

GRAPHICS	5,8
GELUID	5,0
ORIGINALITEIT	6,0
SPEELBAARHEID	6,0

- ▲ Gevarieerd
- ▼ Graphics stinken
- ▼ Niet om aan te horen
- ▼ Geen schim van de concurrent

SATURN
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Eidos
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

5,7

Houd je handjes af van de Saturn-versie. Want die is BAH!
SKATE

Komen tot leven.

Would you trust this man?

Toetanchamon haat ons.

Ik ben niet bang voor grote gasten.

Who you gonna call?

Er is geen speelhal die de naam arcade mag dragen, als er geen Crypt Killer kast in staat. Deze vette shoot'em up hoort immers samen met NBA Jam, MK en Daytona Racing tot het klassieke arcade-meubilair. Nu brengt Konami het populaire arcadespel bij jou thuis.

CRYPT KILLER

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Schieten
- ▲ Veel levels
- ▼ Te makkelijk
- ▼ Grafisch teleurstellend

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411



Crypt Killer is echt zo'n arcadespel waarin je voor een gulden een paar spannende minuten kan beleven maar dat in de woonkamer opeens hard tegenvalt. De stages worden er naarmate het spel vordert niet echt moeilijker op en het voortdurende skeletje-knallen gaat na een half uurtje zwaar vervelen.
ANDREAS

TWEE IS MEER DAN EEN

Het is altijd leuk als je een game met zijn tweeën kan spelen. En dan bedoel ik niet tegen elkaar, maar samen: zij aan zij. Verschillende shoot'em ups, zoals Virtua Cop en Contra, werken volgens dit principe. Crypt Killer ook, maar dan in shockhorror-mode. Je tegenstanders bestaan namelijk uit skeletten, spoken, zombies en zelfs spontaan omvallende rotsblokken.
Er zijn zes stages waar je je een weg doorheen moet knallen. Deze stages zijn volgens de producent Konami niet lineair, maar interactief. Juist dit zou een extra dimensie aan het spel toevoegen. Maar hoe hard ik ook probeerde om dit interactieve element te vinden, ik bleef aanvankelijk in het duister tasten.
Na een tijdje doorploeteren had ik 'm door. Elke stage bestaat namelijk uit vier gangen, met aan het eind een eindbaas. De volgorde van deze gangen, mag je zelf bepalen, snap je? En dat noemen ze bij Konami dus 'interactieve dimensies'.

SAMEN STAAN WE STERK

Omdat je Crypt Killer zeker met zijn tweeën moet pompen, riep ik de hulp in van collega Skate, die ook graag een skeletje of twee naar het hiernamaals promoveert.
Maar kort na de inleg van het testschijfje, rees al snel de vraag of onze versie zich nog in een vroege bèta-test-toestand bevond. Skate en ik waren allebei namelijk niet zo te spreken over de grafische kwaliteit. De polygonen, waaruit de achtergronden en de vijanden zijn opgebouwd, zagen er niet zo strak uit en ze gingen door de auto-scrolling (een feature die extra snelheid en spanning aan het spel geeft door als een gek door de gangen heen te scrollen) extra haperen. Maar het toppunt was de oude man, die ons van stage tot stage babbelde. Deze kale neet zag er wel extreem verrot uit, hopelijk wordt hier nog aan gewerkt.

FINGER ON THE TRIGGER

Volgens het persbericht van Konami gaat Crypt Killer geleverd worden met een speciale gun maar de joypad-bediening gaat ook lekker. Vooral door de mogelijkheid van auto-reload kan je je concentreren op het afknallen van je vijanden zonder de hele tijd te moeten herladen. Met een beetje snelle vingers knal je dan ook netjes elke tegenstander af zonder dat ie je wat doet.
In de middel-moeilijke mode is het spel al zo easy dat we ons na een klein uurtje al door driekwart van de crypt hadden geknald. En om heel erg eerlijk te zijn, hadden we toen echt geen zin meer om onze duimen nog langer op die vuurknop te blijven pijnigen. Maar zo dicht bij de overwinning laat je je niet kennen, toch? En wie weet, was er aan het eind nog wel iets leuks verstopt voor de overwinnaars...
De teleurstelling was dan ook groot toen we een kwartiertje later, met bloedende vingers naar een simpel 'game over'-schermpje zaten te staren. Was dit alles?



Sterf, lelijke heks!



Zombies zijn al dood.

Eradicator

Net toen we dachten dat het even rustig was in shoot'em up land, komt Accolade met Eradicator. Eens zien of dit weer de zoveelste kloon is, of dat ze met iets nieuws zijn gekomen?

DUKE KLOON?

Het afgelopen jaar zijn er een heleboel nieuwe shoot'em ups op de markt gekomen. Bij ieder nieuw spel riepen de reviewers dat het of een Duke, of een Doom kloon leek. Meteen vanaf het begin kun je zien waar Eradicator zijn inspiratie vandaan haalt. Zo is het logo bijvoorbeeld vol met gaten geschoten, wat gelijk een belletje zal doen rinkelen. Het spel begint met een intro waarin het wie, wat, waar en waarom wordt uitgelegd. Ik zal je verder niet vervelen met details over het verhaal, aangezien je dat toch meteen weer vergeet zodra je begint te knallen.

TRIOOTJE

Wat ik je wel zal vertellen is dat er drie verschillende characters zijn die ieder, min of meer, hun eigen spel hebben. Yep, drie voor de prijs van een, met zelfs een voor de dames.
Eleena is een vrouwelijke huurling met zware wapens en ze is erg snel. Helaas gaat die snelheid ten koste van haar kracht.
Kamchak met zijn reptielenkop is oersterk, maar zo langzaam als stroop. En als laatste is er dan....ik heb twee woorden voor je, klinkt als... jawel, **Dan Blaze**. Dan, is qua sterkte en snelheid een mix van de andere twee en is daardoor de beste allrounder.

TIJDLIMIET

Eradicator heeft meer dan vijfentwintig levels, die je stuk voor stuk moet doorlopen om verder te kunnen.
Ik vond de verschillende levels mooi vormgegeven, maar toch vielen ze me als geheel nogal tegen. Er was bijvoorbeeld niet zo gek veel om op te schieten, of moet ik zeggen, er ontploft niet veel als je ergens op schiet.
Het grootste deel van je tijd breng je door met kamers doorlopen op zoek naar knoppen, die je om moet zetten om in een andere kamer iets te activeren of te openen.
Wat ik ontzettend irritant aan dit spel vond, is dat je af en toe een tijdlimiet krijgt om een opdracht te volbrengen. Knopje omzetten, en dan binnen dertig seconden door twintig kamers hollen om bij een open deur te komen, zoiets. Als je ook maar een halve seconde te laat bent, kun je weer helemaal terug en begin je weer van voor af aan. Als dat zo'n tien keer achter elkaar gebeurt, wordt het al snel ultra saai.
Gaat het je echter vervelen om steeds maar weer door dezelfde levels te lopen, dan kun je er zelf eentje bouwen met behulp van de Level-Editor.

POWER TIP
Eradicator demo is te vinden op www.accolade.com

Knappe jongen die mij tegenhoudt.

Ah, m'n transport is geregeld.

Gotcha.

Van boven gezien.

Dan, in de disco.

Kamchak.

Eleena.

Dan the Man.

Dood!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

+ Drie verschillende characters
+ Level Editor
+ Originele wapens
- Tijdlimiet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 90 of beter, 85 Mb Schijfruimte, Dos 5.0, double speed CD-speler, 8 Mb RAM, geluidskaart.
Fabrikant: Accolade
Distributeur: BASF
Tel: 026-3717710

6⁸

In dit spel zitten wel een paar aardige en nieuwe dingen, maar dat maakt het nog geen topper. Daarvoor leunt het toch teveel op reeds uitgekauwde concepten.
MARK

ECSTATICA 2

In 1994 bracht Psygnosis een heel apart spel uit; Ecstatica. Nu, drie jaar later, ligt het vervolg in de winkels. Je begrijpt dat voor fans, zoals ik, de verwachtingen hoog gespannen waren.













EUFORIE

Het eerste deel van Ecstatica gaf ik destijds een negen en ik heb dan ook allerlei onverstaanbare kreten van blijdschap geuit toen ik eindelijk deel 2 in handen kreeg. Wat me natuurlijk weer vreemde blikken van m'n zeer geëerde collega's opleverde. Normaal ben ik, tijdens deadline-tijden, in m'n default mode (da's redelijk chagrijnig en onvriendelijk) en zijn er weinig spellen die dat kunnen veranderen. Maar alleen al door de gedachte aan het spelen van Ecstatica 2 sloeg m'n humeur om in een euforie van hier tot Shanghai.

1994

Als snel stond Ecstatica 2 op m'n harde schijf en was ik klaar om de monsters met blote vuist en daarna met een goed zwaard een flink pak op hun lazer te geven.

Even voor degene die Ecstatica nooit hebben gespeeld; deel 1 bestond uit rennen, in elkaar geslagen worden, puzzels oplossen, in elkaar geslagen worden en in elkaar geslagen worden.

Je had dus constant het gevoel; haal ik het wel of haal ik het niet... Daarbij werd je geconfronteerd met gespietste lijken, opgehangen priesters en monsters die voor 1994 redelijk intelligent waren.

Kortom, een tof spel, dus.

1997

Eigenlijk is deel 2 gewoon een verbeterde versie van deel 1. Het verhaal begint waar het in deel 1 eindigde. Deel 2 speelt zich voor een groot deel af in een kasteel. Een heel groot kasteel om precies te zijn, en je kunt op de kantelen, in de kelders en in een groot aantal kamers komen. En overal kom je een groot aantal griezels tegen; vliegende elektriciteit, spugende demonen, groene blobs, een soort Pac-Mannen op hoge poten enzovoort. Het opvallende is dat de hoofdpersoon ieder monster dat ik tot nu toe tegen ben gekomen gewoon aankan. Ze zijn niet meer onverslaanbaar zoals bijvoorbeeld de weerwolf in deel 1. En dat terwijl onverslaanbare vijanden toch ook hun charmes hebben.

MINDER

Een beetje minder vond ik dat de graphics niet op spectaculaire wijze zijn verbeterd, ondanks de snelle ontwikkeling die de gamesindustrie heeft doorgemaakt. De graphics zijn ongeveer hetzelfde als in deel 1, met als enig verschil dat je de keuze hebt of je het in een hoge of een lage resolutie wilt spelen.

Ik moet zeggen dat Ecstatica 2 er in hoge resolutie wel heel mooi uitziet, maar het is niet zo dat je je afvraagt 'wow, hoe hebben ze dat gedaan?' En als je dit spel dan vergelijkt met spellen als Diablo of Quake, dan kan ik niet anders concluderen dan dat het een leuk, maar weinig vernieuwend spel is.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{5}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	6^{2}
SPEELBAARHEID	7^{0}

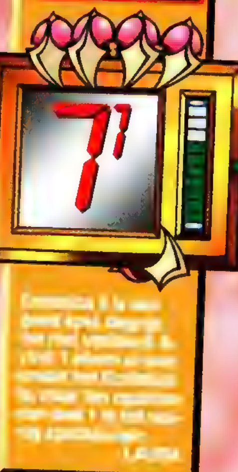
▲ Mooie graphics in hoge resolutie

▲ Heel veel monsters

▼ Weinig vernieuwend

▼ Ik wil die onverslaanbare weerwolf terug!!!!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P 60, Windows '95, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

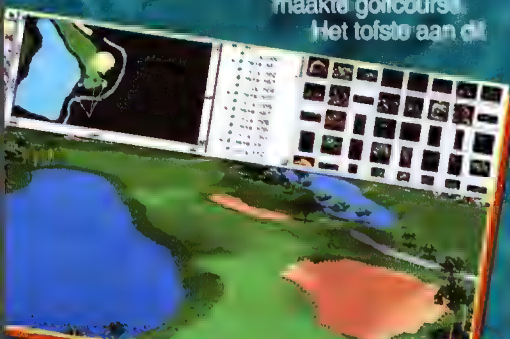


Sim Golf



Voor iedereen die een kleine achtertuin heeft en geen geld om lid van een golfclub te worden, is er nu Sim Golf.
Dit is meer dan alleen een simpel spelletje golf. Je begint namelijk met het maken van je eigen golfbaan. Als je daar mee klaar bent, kun je ook nog een balletje slaan, op je zelf ontworpen en gemaakte golfcourse.
Het tofste aan dit spel vind ik de mogelijkheid om met je muis de bal te kunnen slaan, maar natuurlijk kun je ook voor de ouderwetse manier kiezen met een powerbar.
Nou, dat was het wel, ik moet weer verder, ik heb nog een flink aantal banen te maken voordat ik met bijvoorbeeld Pebble Beach kan concurreren. Gegroet kearel.

BAS



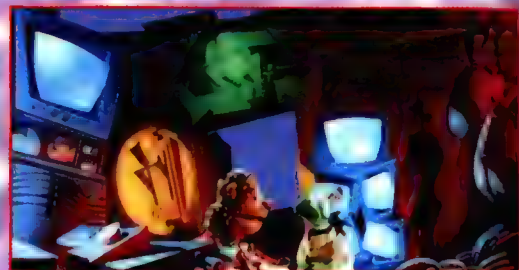
Sim Golf • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 100,- Bfr. ca. 1900 • Fabrikant: Virgin/Maxis • Distributeur: Acid Soft • Tel.030-2410010

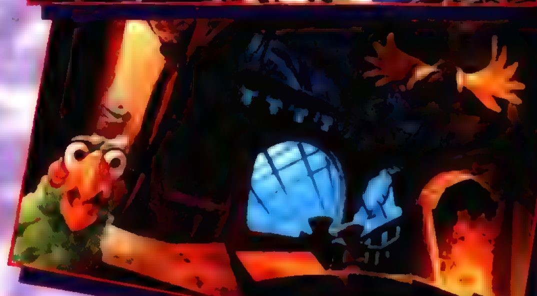
GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 6,5

Muppet Treasure Island

Helaas zie ik de Muppets nooit meer op TV, maar deze interactieve Muppet-film maakt dat gemis meer dan goed.
Het verhaal van dit spel is hetzelfde als in de originele Schateiland versie, alleen nu zijn het de Muppets die de hoofdrollen vertolken (en jij natuurlijk, als Hawkins).
Je begint in de Benbow Inn, de kroeg waar je de schatkaart moet vinden, vervolgens ga je verder naar Bristol waar je probeert aan te monsteren op het schip de Hispaniola. Als dat gelukt is, kun je eindelijk naar Schateiland.
Muppet Treasure Island is een prachtig spel dat gebruikt maakt van clips uit de echte film, en waarin je urenlang kunt rondwandelen. Dit is echt niet alleen maar voor kleine kids, ook hardcore asskicking mafkezen als ik kunnen dit leuk vinden. Check it out!

BAS





Muppet Treasure Island • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1440 • Fabrikant: Activision • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 8,0

APS International '97 • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350 • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6260721

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 9,2



ijn favoriet van vorig aar kent alweer een ervolg. Naast de ngelse, Franse en uitse clubs kun je dithaal tevens kiezen uit paanse en Italiaanse oetbalteams, evenals e clubs uit de Chamions League en de landenteams die deel hebben genomen aan het Euro '96 toernooi.
Minpuntjes: geen duidelijke grafische verbeteringen en het wederom ontbreken van de (te oninteressante?) Nederlandse competitie.
Pluspuntjes: de namen kloppen deze keer wel en er zijn sterspelers geïntroduceerd.
Het is geen must-have, maar zeker wel een prima toevoeging aan je gamescollectie als je de voorganger nog niet in huis hebt.

SKATE

ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97

Panzer Dragoon • PC CD-ROM • Prijs: ƒ N.N.B. • Fabrikant: Sega • Distributeur: Acid Soft • Tel.030-2410010

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 7,5

PANZER DRAGOON



Panzer Dragoon ken je wellicht al van de Saturn.
Je vliegt, zittend op een draak, terwijl je wordt lastig gevallen door allerlei soorten monsters, die een flink aantal schoten of een raket voor hun kop nodig hebben, willen ze aan de kant gaan. Ook zul je een soort vliegende zeilschepen en andere drakenrijders uit de lucht moeten knallen.
De vraag is echter hoe het er allemaal op de PC uitziet. Nou, dat is erg snel gezegd, namelijk precies hetzelfde als op de Saturn. Ik had gehoopt dat ze er iets extra's aan hadden toegevoegd, helaas is dat niet het geval.
Op zich is het best een aardig spel, dus als je het nog niet kent, is het wel de moeite waard.

BAS




MDK
Max, Dr. Fluke Hawkins, Kurt

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

PC

THE CATACOMB ABYSS

Cornee uit Rotterdam houdt het simpel.
F10+G: Godmode
F10+I: Sleutels, zappers, gezondheid etc.
F10+W: Warp naar ???
(invullen 1 t/m 8)



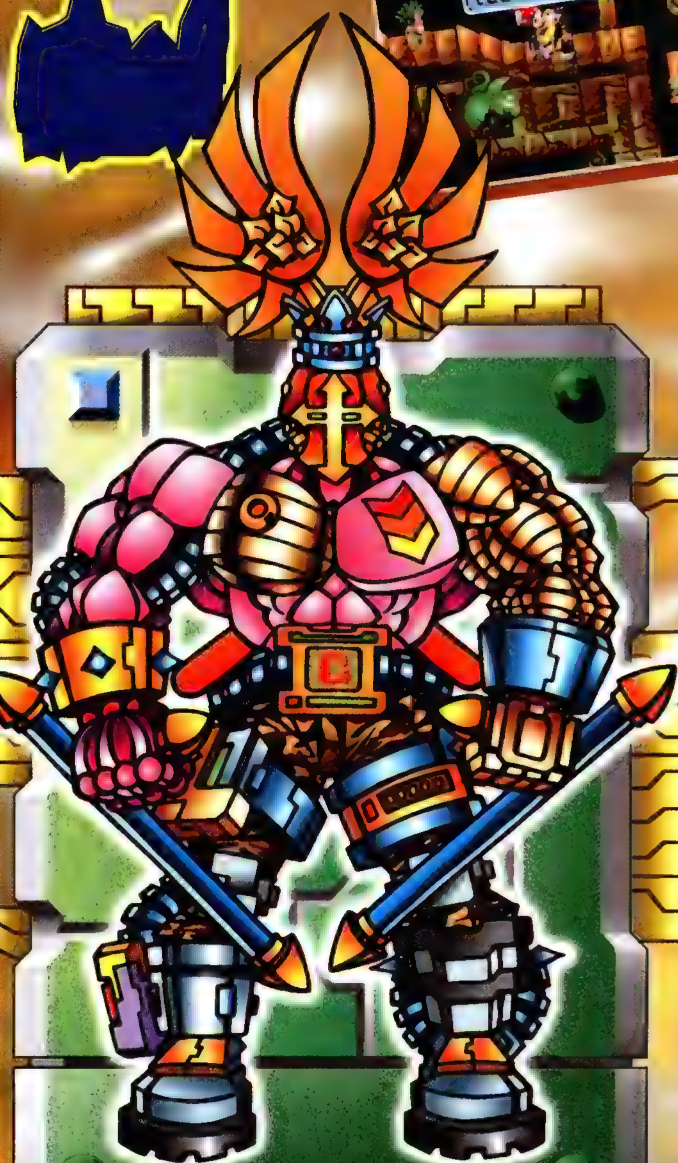
LOST VIKINGS 2

Van onze Bas, speciaal voor jou. En wat zeg je dan? Inderdaad: dankuwel meneer Bas.

Levelcodes

Level 1: NTRO
Level 2: 1STS
Level 3: 2NDS
Level 4: TRSH
Level 5: SW1M
Level 6: W0LF
Level 7: T1M3
Level 8: K4RN
Level 9: B0MB
Level 10: WZRD
Level 11: BLKS
Level 12: TLPT
Level 13: GYSR
Level 14: B3SV
Level 15: R3T0
Level 16: DRNK
Level 17: Y0VR
Level 18: 0V4L
Level 19: T1N3
Level 20: D4RK
Level 21: H4RD
Level 22: H4RDR
Level 23: L0ST
Level 24: 0B0Y
Level 25: H0M3
Level 26: SHCK
Level 27: TNNL
Level 28: H3LL
Level 29: 4RGH
Level 30: B4DD
Level 31: D4DY
Level 32: D3M0

PC



Nintendo gaat het vast helemaal maken met de N64, maar op die bijnaam - Fun Machine - valt nog wel wat af te dingen. Niet alleen is het tè genant om in de winkel om een Fun Machine te vragen (de kans is trouwens groot dat je dan met een condoomautomaat naar huis gaat), het is tevens een onjuiste benaming voor de dingen die gamers met zo'n machine willen doen. Die willen wel fun, maar ze willen er ook iets te drinken bij hebben (de Blood Machine), zich afreageren (de Killer Machine), keihard de snelste zijn (de Speed Machine), spannende avonturen beleven (de Sex Machine), al hun geld uitgeven aan nieuwe games (de Money Machine), en cheaten tot er iemand bij neervalt (de Mean Machine).
Hoewel, wacht eens even, om te cheaten hebben ze helemaal geen nieuwe machine nodig. Het volstaat om er deze rubriek op na te slaan, en ken je cheats die hier nog niet staan of nooit hebben gestaan, dan stuur je ze naar ons toe en ontroerd door alle aandacht zorgen wij ervoor dat je kans maakt op een gratis spel naar keuze. Kijk, dat is pas fun.
Geschreven, gedrukte of getikte tips en cheats kun je sturen naar:

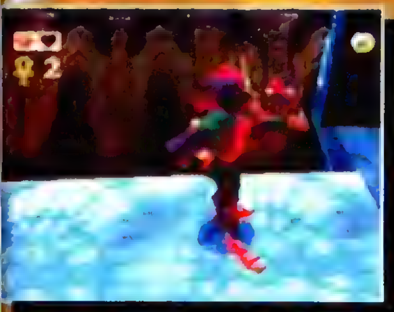
POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Zit je op het Net, dan weet je wat je met de volgende info moet doen:

POWER@EURONET.NL

Je telefoonrekening te laag? Bel dan naar:

NINTENDO SERVICELIJN
06-90490444
(1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
BELGIË: 0900-00000
(Hoogtarief kost 6,05 franc per 20 seconden.
Laag tarief kost 6,05 frank per 40 seconden).



PLAY-STATION

PANDEMONIUM

Geen warez of crackz, maar codez van Evert en Maurice uit Haarlem en Dennis uit Delft en Marnix uit Roosendaal.

Levelcodes
Level 1: 00ABEBIA
Level 2: PAABFBAI
Level 3: ADAAAIIG
Level 4: ACAAAIIC
Level 5: ACMAIIIE
Level 6: OOADEBII
Level 7: ADIAAIII
Level 8: PAAAEBJA
Level 9: PCAAAEBJI
Level 10: NCAAEBJI
Level 11: PEAAEBKA
Level 12: NGAAEBCI
Level 13: ENAACCBK
Level 14: JHAAJIAM
Level 15: AIAAAIJK
Level 16: FDAACCDC
Level 17: K0AABIGM
Level 18: ABMAAIIB
Level 19: KBABBIPA
Level 20: EMAAGCBE
Level 21: ENIACCBM
Level 22: ADMAAIIJ
EVILDEAD: Vijanden kunnen niet dood
TWISTEYE: Rock 'n Roll
INANDOUT: Just visiting
THETHING: Oneindige kracht
HARDBODY: Gemuteerde vijanden
BODYSWAP: Half Nikki, half Fargus
OTTOFIRE: Oneindig wapen, werkt pas als je een wapen hebt en daarna wordt geraakt
VITAMINS: Life of the Party
CORONARY: Hartjes
TOMMYBOY: Full Tilt
CASHDASH: Bonus voor het halen van alle groene blokjes
BORNFREE: Alle levels

N 64



Tip van de maand

Volgens sommigen heeft Mortal Kombat z'n beste tijd wel gehad - maar die hebben de N64-versie vast nog niet gespeeld. Traiganini Pinto uit Groningen heeft dat wel, en vocht zich daarmee meteen een weg naar de titel 'Winnaar van de Tip van de Maand'. Wat rest ons anders dan: veel plezier met je gratis spel naar keuze.

MORTAL KOMBAT TRILOGY (AMERIKAANSE VERSIE)

Speel met Human Smoke
Kies eerst de robot Smoke, houd daarna tot de wedstrijd begint met Player 1, LINKS, HIGH PUNCH, HIGH KICK, BLOCK, RUN ingedrukt. Als de wedstrijd begint dan verander je in Human Smoke. (Voor speler 2 moet je rechts ingedrukt houden)

Achtergrond Select
Zet de cursor op Sonya, maar kies haar niet. Druk dan op OMHOOG en START. Het scherm trilt als je het goed hebt gedaan.

Random Select
Druk bij Noob Saibot op OMHOOG en START. De tegenstander wordt nu vanzelf gekozen.



PC

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Jullie gebracht met de complimenten van onder andere Arjen uit Haarlem, Kim uit whateverville, Walter en Martijn uit Cyberspace, Paul uit Beek, Fedde uit Echteld en Cyberbroers Vanja & Ognjen uit Tiel.
In de R.A. directory staat REDALERT.MIX. Als je deze MIX-file opent met bijvoorbeeld Mixman, dan kun je zien dat er een RULES.INI file in staat. Kopieer deze naar de harde schijf en edit deze file in Dos of Windows. Nu kun je van alles instellen, bijvoorbeeld hoelang de Iron Curtain werkt. Normaal is dat ongeveer een minuut, nu kun je daar bijvoorbeeld acht uur van maken.
Er is nog veel meer te bewerken en als je eenmaal door hebt hoe het werkt, is het heel simpel te gebruiken. Je hoeft de RULES.INI file niet terug te zetten in de REDALERT.MIX, want de computer leest 'm automatisch in. Wat je beter wel kunt doen is de RULES.INI saven voordat je begint te editen, voor het geval dat er iets mis gaat.
De volgende dingen kun je beter **niet veranderen**, vernamen wij van Kim:
Techlevel=4 NIET veranderen
Sight=5 NIET Veranderen
Points=40 NIET veranderen
Ammo=1 NIET veranderen
Crewed=yes NIET veranderen
NoMovingFire=Yes waakzaamheid liever niet veranderen!
Als je wil kun je plaatjes veranderen van de wapens zodat, wanneer een rocketman schiet, ineens een scud voorbij komt! Je kunt deze beter niet veranderen anders is het spel snel naar de kloten!
PAS OP!!! Save je levels. De gebouwen, voertuigen en manschappen kunnen hun sterkte verliezen als je ze veranderd hebt. Geen probleem, herstel ze gewoon weer.

Geldstroom
Eerst start je gewoon een level, daarna bouw je een basisje en dan 2 refinery's naast elkaar. Daarna mol je de Ore Trucks. Als je dit gedaan hebt, bouw je een nieuwe refinery en zet hem recht onder een van de andere refinery's. Dan verkoop je de andere twee en bouw je nog voor die andere twee volledig verkocht zijn (in de grond gezakt) een nieuwe, dus je klikt met het $ teken op die twee gebouwen en dan gelijk op een nieuwe refinery zodat deze begint te bouwen. Dan begint als het goed is je geld te lopen en kan dit wel een kwartier doorlopen. Hoeveel je precies krijgt weet ik niet, ik heb het nog nooit zien ophouden.

Repareren van units
Stuur een unit op zo'n Service Depot en als je E.V.A. "repairing" hoort stuur de unit er van af! Let op! Houd je muisaanwijzer op Service Depot. Zodra je weer pijltjes ziet dat hij er weer op kan, stuur hem terug op de Service Depot! Als je het goed gedaan hebt is je unit in no-time weer helemaal gerepareerd!

Vreemde tip van Jorik uit Arnhem
Zorg dat je de demoversie hebt van C&C. Je kunt er een downloaden van de Westwood homepage (www.westwood.com). De tweede missie van de demo is de tiende missie in het echt. Ga nu in de demo naar die tweede missie en save hem als bijvoorbeeld Demolevel. Kopieer deze dan naar het echte spel en je merkt dat als je dan een missie wil loaden, het demolevel erbij staat. Als je hem opent en uitspeelt staat er level 10!

PLAY-STATION

FINAL DOOM

Geleense Ramón was nog niet klaar. Hij had nog wat tijd over en bracht ons en jullie:

Alle wapens en munitie
Pauzeer het spel en druk op de volgende knoppen: X, ▲, L1, OMHOOG, OMLAAG, R2, LINKS, LINKS

Levelselect
Pauzeer het spel en druk op: RECHTS, LINKS, R2, R1, ▲, L1, ●, X

Alle (deur)kaarten
Pauzeer het spel en druk op: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■

Volledige kaart van de levels
Pauzeer het spel en druk op: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■

God mode
Pauzeer het spel en druk op de volgende knoppen: OMLAAG, L2, ■, R1, RECHTS, L1, LINKS, ●

Mortal

Nog veel meer MK, en dat hebben jullie te danken aan Michael uit Tilburg, Bjorn en Kurt uit Oostende (België), Remko (kusjes terug) uit Eindhoven en Thomas uit Haarlem, Peter uit Hoogland en vele anderen.

Debug Mode
Ga bij de opties op een van de vakjes staan. Druk en houd dan L1, L2, R1, R2 en OMHOOG in. Ga dan naar het vakje met het vraagteken erop en klaar. Nu krijg je er vijf verschillende opties bij, waaronder One Button Fatalities.

Achtergrondje kiezen
Ga bij het 'Choose your fighter'-scherm op Sonya of Ninja Smoke staan, houd OMHOOG ingedrukt en druk op START tot je de explosie hoort. Kies daarna gewoon een personage om mee te spelen. Nadat je deze hebt gekozen, komt de backgroundselect in beeld.

Spelen als Chameleon
Kies een van de mannelijke, menselijke ninja's, Scorpion bijvoorbeeld. En houd de volgende knoppen tegelijkertijd ingedrukt voor iedere ronde: ACHTER, HIGH KICK, HIGH PUNCH, BLOCK, RUN. Als het gevecht dan begint ben je Chameleon die, zoals zijn naam al aangeeft, om de zoveel seconden in de verschillende ninjas verandert.

Moves
Via de vierpuntstoets:
Achter = het personage achterwaarts bewegen
Voor = het personage voorwaarts bewegen
Omlaag = het personage laten bukken
Omhoog = het personage laten springen

MK1 Kano
Knife Toss: BLOCK (vasthouden) + ACHTER, VOOR (indrukken)
Roll: BLOCK (vasthouden) + 360 º naar VOREN rollen
Knife Spin: ACHTER, VOOR, HIGH PUNCH
Heart Rip Fatality: ACHTER, OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, BLOCK, HIGH KICK, HIGH KICK, LOW KICK, HIGH KICK, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, HIGH PUNCH

MK1 Raiden
Lightning: OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Torpedo: ACHTER, ACHTER, VOOR
Teleport: OMLAAG, OMHOOG
Lightning Fatality: VOOR, VOOR, ACHTER, ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH, (sweep afstand)
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, BLOCK, BLOCK, HIGH KICK, HIGH KICK, HIGH KICK, BLOCK, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH

MK2 Jax
Energy Wave: VOOR, OMLAAG, ACHTER, HIGH KICK
Gotcha Grab: VOOR, VOOR, LOW PUNCH
Air Energy Wave: OMHOOG, VOOR, OMLAAG, VOOR + HIGH KICK
Earthquake Punch: LOW KICK vasthouden en dan loslaten
Multi Slam: doe een gooi en druk verschillende keren op HIGH PUNCH
Backbreaker: BLOCK (in de lucht en vlakbij de tegenstander)
Splat Fatality: LP (vasthouden) + VOOR, VOOR, VOOR, (loslaten), LOW PUNCH (dichtbij uitvoeren)
Paper Chain Friendship: OMLAAG, OMLAAG, OMHOOG, OMHOOG, LOW KICK
Babality: OMLAAG, OMHOOG, OMLAAG, OMHOOG, LOW KICK
Pit Fatality: OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, LOW KICK
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, BLOCK, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, BLOCK, LOW PUNCH, HIGH PUNCH



MK2 Kung Lao
Hat Toss: ACHTER, VOOR, LOW PUNCH
Shield: OMHOOG, OMHOOG, LOW KICK (blijf op Low Kick drukken)
Teleport: OMLAAG, OMHOOG
Dive Kick: OMLAAG + HIGH KICK (in de lucht)
Torpedo Dive: ACHTER, ACHTER, VOOR
Hat Decapitation Fatality: LOW PUNCH (vasthouden) + ACHTER, VOOR, (loslaten), LOW PUNCH (scherm lengte)
Rabbit Hat Friendship: ACHTER, ACHTER, ACHTER, OMLAAG, HIGH KICK
Babality: ACHTER, ACHTER, ACHTER, OMLAAG, HIGH KICK
Pit Fatality: VOOR, VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH, LOW PUNCH, HIGH KICK, LOW PUNCH, LOW PUNCH, LOW PUNCH, LOW KICK, LOW KICK, BLOCK, HIGH PUNCH



Barakka
Blade Spark: OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
Shredder: ACHTER, ACHTER, ACHTER, LOW PUNCH
Blade Spin: VOOR, OMLAAG, VOOR, BLOCK (blijf de block snel indrukken om te draaien)
Blade Swipe: ACHTER + HIGH PUNCH
Decapitation Fatality: HOUD BLOCK INGEDRUKT EN DRUK OP: ACHTER, ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH, BLOCK LOSLATEN (dichtbij uitvoeren)
Spike Lift Fatality: ACHTER, VOOR, OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH (dichtbij uitvoeren)
Present Friendship: OMLAAG, VOOR, HIGH KICK
Babality: VOOR, VOOR, VOOR, HIGH KICK
Pit Fatality: LOW KICK, RUN, RUN, RUN, RUN
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, LOW PUNCH, BLOCK, HIGH KICK, HIGH KICK, LOW KICK, LOW KICK, BLOCK



Ermac
Fireball: OMLAAG, ACHTER, LOW PUNCH
Teleport Punch: OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
Lift & Slam: ACHTER, OMLAAG, ACHTER, HIGH KICK
Decapitation Fatality: RUN, BLOCK, RUN, RUN, HIGH KICK (dichtbij uitvoeren)
Slam Fatality: OMLAAG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, BLOCK (sweep afstand)
Friendship: VOOR, VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Pit Fatality: RUN, RUN, RUN, RUN, LOW KICK

Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, BLOCK, HIGH KICK, LOW KICK, BLOCK, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, LOW KICK, HIGH KICK

Goro
Fireball: ACHTER, ACHTER, ACHTER, LOW PUNCH
Grab & Punch: VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Arm Spin: ACHTER, ACHTER, VOOR, HIGH KICK
Taunt: OMLAAG, OMLAAG, LOW KICK

Johnny Cage
High Fireball: VOOR, OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
LowFireball: ACHTER, OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Green Shadow Kick: ACHTER, VOOR, LOW KICK
Red Shadow Kick: ACHTER, ACHTER, VOOR, HIGH KICK
Shadow Uppercut: ACHTER, OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
Decapitation Fatality: OMLAAG, OMLAAG, VOOR, VOOR, LOW PUNCH (dichtbij uitvoeren)
Backbreaker Fatality: OMLAAG, OMLAAG, VOOR, VOOR, LOW KICK
Autograph Friendship: OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, LOW KICK
Babality: VOOR, ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH
Pit Fatality: OMLAAG, ACHTER, VOOR, VOOR, BLOCK
Brutality: HIGH PUNCH, LOW KICK, HIGH KICK, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH KICK, HIGH KICK, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, HIGH PUNCH

Kintaro
Grab & Punch: VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Teleport Stomp: OMLAAG, OMHOOG
Fireball: ACHTER, ACHTER, VOOR, HIGH PUNCH
Taunt: OMLAAG, OMLAAG, LOW KICK

Motaro
Grab & Punch: VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Fireball: VOOR, OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
Teleport: OMLAAG, OMHOOG

Noob Saiboot
Flashing Fireball: OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Shadow Throw: VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Teleport Throw: OMLAAG, OMHOOG
Fireball Lift Fatality: ACHTER, ACHTER, VOOR, VOOR, HIGH KICK (sweep afstand)
Teleport Slam Fatality: OMLAAG, OMLAAG, OMHOOG, RUN (dichtbij uitvoeren)
Babality: VOOR, VOOR, VOOR, LOW PUNCH
Friendship: VOOR, VOOR, ACH-

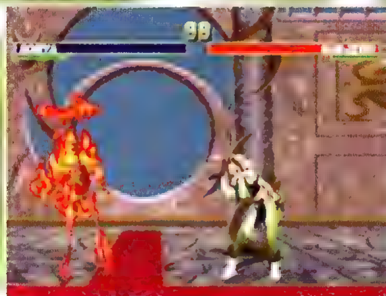
TER, HIGH PUNCH
Pit Fatality: VOOR, OMLAAG, VOOR, BLOCK
Brutality: HIGH PUNCH, LOW KICK, LOW PUNCH, BLOCK, LOW KICK, HIGH KICK, HIGH PUNCH, LOW PUNCH, BLOCK, LOW KICK, HIGH KICK

Rain
Control Fireball: OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Lightning Strike: ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH
Power Roundhouse: ACHTER + HIGH KICK
Upside-down Uppercut Fatality: VOOR, VOOR, OMLAAG + HIGH PUNCH (dichtbij uitvoeren)
Lightning Fatality: OMLAAG, OMLAAG, ACHTER, VOOR, HIGH KICK
Rain Flower Friendship: OMLAAG, VOOR, VOOR, VOOR, LOW PUNCH
Babality: VOOR, ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH. HIGH PUNCH, BLOCK, LOW KICK, HIGH KICK, BLOCK, LOW KICK, HIGH KICK, BLOCK, HIGH PUNCH, LOW PUNCH



Raiden
Lightning: OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Reverse Lightning: OMLAAG, ACHTER, LOW PUNCH
Torpedo: ACHTER, ACHTER, VOOR
Teleport: OMLAAG, OMHOOG
Uppercut Fatality: houd HIGH PUNCH 8 sec. vast en dan loslaten (dichtbij uitvoeren)
Shock Fatality: LOW KICK 3 sec. vasthouden, loslaten dan snel op BLOCK + LOW KICK drukken (dichtbij uitvoeren)
Kid Thunder Friendship: OMLAAG, ACHTER, VOOR, HIGH KICK
Pit Fatality: OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, HIGH PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW KICK, LOW KICK, HIGH KICK, LOW PUNCH, LOW PUNCH, LOW PUNCH, BLOCK, BLOCK

Shao Kahn
Hammer: ACHTER, VOOR, HIGH PUNCH
Fireball: ACHTER, ACHTER, VOOR, LOW PUNCH
Grab & Punch: VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Low Charge: OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
High Charge: OMLAAG, VOOR, HIGH PUNCH
Taunt: OMLAAG, OMLAAG, LOW KICK
Laugh: OMLAAG, OMLAAG, HIGH KICK
Throw: VOOR, VOOR, LOW PUNCH

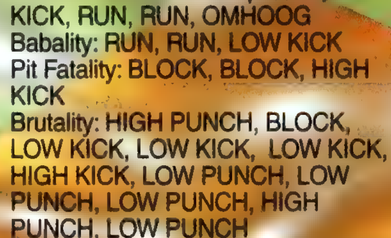


Masked Sub-Zero
Freeze: OMLAAG, VOOR, LOW PUNCH
Floor Freeze: OMLAAG, ACHTER, LOW KICK
Slide: ACHTER+LOW PUNCH+BLOCK+LOW KICK
Censored Fatality: OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, VOOR, HIGH PUNCH (dichtbij uitvoeren)
Ice Spike Fatality: OMLAAG, VOOR, VOOR, VOOR, HIGH PUNCH (dichtbij uitvoeren)
Pit Fatality: VOOR, OMLAAG, VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH, LOW KICK, HIGH KICK, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH KICK, HIGH KICK, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH

Cyrax
Close Grenade: LOW KICK vasthouden + ACHTER, ACHTER, HIGH KICK indrukken
Grenade Far: LOW KICK vasthouden + VOOR, VOOR, HIGH KICK indrukken
Net: ACHTER, ACHTER, LOW KICK
Teleport: VOOR, OMLAAG, BLOCK
Air Throw: OMLAAG, VOOR, BLOCK, LOW PUNCH (als tegenstander in de lucht is en jij op de grond staat)
Chopper Head Fatality: OMLAAG, OMLAAG, OMHOOG, OMLAAG, HIGH PUNCH
Self Destruct Fatality: OMLAAG, OMLAAG, VOOR, OMHOOG, RUN
Animality: OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG
Dance Friendship: RUN, RUN, RUN, OMHOOG
Babality: VOOR, VOOR, ACHTER, HIGH PUNCH
Pit fatality: RUN, BLOCK, RUN
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH KICK, HIGH PUNCH, HIGH KICK, HIGH PUNCH, HIGH KICK, HIGH PUNCH, HIGH KICK, LOW KICK, LOW PUNCH

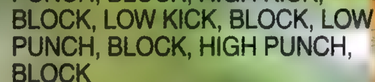
Ninja Smoke
Harpoon: ACHTER, ACHTER, LOW PUNCH
Teleport Punch: OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
Throw: BLOCK (in de lucht uitvoeren)
Teleport Fatality: RUN, BLOCK, RUN, RUN, HIGH KICK (halve scherm afstand)
Stretch Fatality: VOOR, VOOR, ACHTER, RUN (net buiten sweep afstand)
No Smoking Friendship: OMLAAG, VOOR, VOOR, VOOR, RUN
Babality: OMLAAG, ACHTER, ACHTER, VOOR, HIGH PUNCH
Pit Fatality: VOOR, OMHOOG, OMHOOG, LOW PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH, LOW KICK, LOW KICK, HIGH KICK, BLOCK, BLOCK, LOW PUNCH, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, BLOCK

Kabal
Spinning Dash: ACHTER, VOOR, LOW KICK
Fireball: ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH
Ground Saw: ACHTER, ACHTER, ACHTER, RUN
Head Pump Fatality: OMLAAG, OMLAAG, ACHTER, VOOR, BLOCK (sweep afstand uitvoeren)
Scream Fatality: RUN, BLOCK, BLOCK, BLOCK, HIGH KICK (dichtbij uitvoeren)
Animality: HIGH PUNCH vasthouden + op VOOR, VOOR, OMLAAG, VOOR drukken
Marshmellow Friendship: RUN, LOW KICK, RUN, RUN, OMHOOG
Babality: RUN, RUN, LOW KICK
Pit Fatality: BLOCK, BLOCK, HIGH KICK
Brutality: HIGH PUNCH, BLOCK, LOW KICK, LOW KICK, LOW KICK, HIGH KICK, LOW PUNCH, LOW PUNCH, LOW PUNCH, HIGH PUNCH, LOW PUNCH





Kitana
Fan Lift: ACHTER, ACHTER, ACHTER, HIGH PUNCH
Fan Throw: VOOR, VOOR, HIGH PUNCH + LOW PUNCH
Square Wave Punch: OMLAAG, ACHTER, HIGH PUNCH
Tall Kiss Fatality: RUN, RUN, BLOCK, BLOCK, LOW KICK (dichtbij uitvoeren)
Decapitation Fatality: ACHTER, OMLAAG, VOOR, VOOR, HIGH KICK
Bubbles Friendship: OMLAAG, ACHTER, VOOR, VOOR, LOW PUNCH
Babality: VOOR, VOOR, OMLAAG, VOOR, HIGH KICK
Animality: OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, RUN (net binnen sweep afstand)
Pit Fatality: VOOR, OMLAAG, OMLAAG, LOW KICK
Brutality: HIGH PUNCH, HIGH PUNCH, BLOCK, HIGH KICK, BLOCK, LOW KICK, BLOCK, LOW PUNCH, BLOCK, HIGH PUNCH, BLOCK





Sindel
Fireball: VOOR, VOOR, LOW PUNCH
Double Fireball: ACHTER, ACHTER, VOOR, LOW PUNCH
Air Fireball: OMLAAG, VOOR, LOW KICK
Fly: ACHTER, ACHTER, VOOR, HIGH KICK (druk op BLOCK om te landen)
Scream: VOOR, VOOR, VOOR, HIGH PUNCH
Hair Spin Fatality: RUN, RUN, BLOCK, RUN, BLOCK (sweep afstand)
Scream Fatality: RUN, BLOCK, BLOCK, RUN + BLOCK (dichtbij uitvoeren)
Field Goal Friendship: RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, OMHOOG
Babality: RUN, RUN, RUN, OMHOOG
Animality: VOOR, VOOR, OMHOOG, HIGH PUNCH
Pit Fatality: OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, LOW PUNCH
Brutality: HIGH PUNCH, BLOCK, LOW KICK, BLOCK, LOW KICK, HIGH KICK, BLOCK, HIGH KICK, LOW KICK, BLOCK, LOW PUNCH



BROKEN SWORD

Edwin uit Meijel heeft een paar problemen met dit spel. Hij schrijft: 'Als ik overgevlogen ben naar Ierland lukt het me om in het kasteel te komen, ik kom alleen niet voorbij de geit. De afwasmachine lukt. Wat moet ik doen met het natgemaakte handdoekje? Wat doet het kastje op de buitenmuur en hoe krijg ik die schakelaar omgezet?'
Het antwoord komt via Walter uit Hoboken (België):
We gaan er van uit dat je met iedereen over van alles hebt gesproken en met name over graafwerken. Verder heb je de strik nodig van Ron, die kun je te pakken krijgen als hij niest. Je moet de schakelaar van de muur aftrekken en naast de deur van de kroeg gooien, hiermee zet je de bierpompen uit. Om langs de geit te komen doe je het volgende; zodra hij je omver probeert te stoten, klik je op de ploeg en ga je naar de graafwerken. Daar neem je gips uit de zak en laat je het standbeeld vallen. Gooi de gips in de gaten die door de val van het standbeeld zijn ontstaan. Gebruik daarna het nat gemaakte handdoekje op het gips. Je zult waarschijnlijk nog een keer naar de kroeg terug moeten om de handdoek nat te maken. Je hebt nu een gipsen kopie en daarmee kun je de geheime kamer in.

PITFALL: MAYHEM ADVENTURE

Edwin uit Meijel had behalve de vraag over Broken Sword ook een aantal cheats meegestuurd waaronder de volgende:
Intikken terwijl je aan het spelen bent:
HATMAN: Stokmannetjes
HATMAN: Alle vijanden stokmannetjes
HATMAN: Normaal
PUMPYOUUP: Alle wapens hebben 99 ammo
FIVEEASYPIECES: Eerste vijf levels
In het file menu kun je de volgende cheats in tikken:
LETSDOTHETIMEWARP: Atari 2600 versie
IDBUYTHATFORADOLLAR: Alle levels beschikbaar



TIME COMMANDO

Nogmaals de broertjes Casper en Friso uit Den Dungen, met nogmaals een hele aardige tip. Als je bij de start het woord COMMANDO in tikt, krijg je de **internationale kampioenschappen** van Time Commando.





ERADICATOR

Cheats voor de demo-versie komen van Walter uit Hoboken.
FUSHIPI: Godmode
GUNS: Alle wapens en munitie
BLOODLUST: Krachtigere wapens
TUNNEL: clipping aan/uit

TOMBRAIDER

Bas uit Pijnacker zegt erbij dat deze tips vrij moeilijk zijn uit te voeren, maar dat hebben jullie toch wel voor Lara over?

Einde Level
Laat Lara een stap naar voren lopen, een stap naar achteren, draai dan drie maal rond en laat haar dan naar voren springen.

Alle wapens
Laat Lara een stap naar voren lopen, een stap naar achter, drie maal in de rondte draaien en naar achteren springen.

CRUSADER: NO REGRET

Geen spijt, en waarom ook. Casper en Friso uit Den Dungen en Wouter uit Mechelen (België) zorgen voor je.
Bij de Dos-prompt kun het volgende tikken, bij het starten van het spel:
regret-egg250
Met egg250 kun je in een **geheime kamer** openen. De **cheatmode** wordt geactiveerd met LOOSECANNON16. F10 geeft **alle wapens** en CTRL-F10 maakt **onkwetsbaar**. Voor **maximale energie** tik je SHIFT-F10 in.





6 weken lang (van half maart tot eind april) kun je bij 19 Free Record Shop filialen meedoen aan een te gekke "2Xtreme" wedstrijd! Beantwoord enkele **vragen** over deze gloednieuwe extreme Sony PlayStation Game en wie weet, win jij wel 1 van de 13 **hoofdprijzen**: Een super-de-luxe **Mountain Bike**, die zo uit "2Xtreme" lijkt te rollen! Ga snel naar 1 van de deelnemende **Free Record Shops***, vraag bij de kassa om het speciale "2Xtreme" wedstrijdformulier, vul het in & **stuur** het op!



"2Xtreme" is het exclusieve vervolg op "Extreme Games", één van de eerste games die gereleased werden voor de Sony PlayStation. Gebaseerd op het razend populaire Amerikaanse TV-station ESPN, bevatte "Extreme Games" racen op mountainbikes, skateboards en inline skates.

2XTREME™

The Xtreme Xperience!

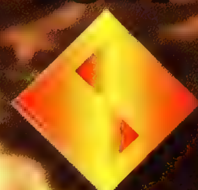
"2Xtreme" gaat zoals de naam al aangeeft, nog een stap verder. Vind je tennis te langzaam? Is golf je te saai? "2Xtreme" biedt een collectie van de snelste en gevaarlijkste adrenaline sporten ooit: snowboarden (NIEUW!), mountain biken, skateboarden en inline skating. Race tegen je vrienden, ga met ze op de vuist, spring over hindernissen, en eindig als de beste. Er zijn nieuwe circuits in Afrika, Japan, Las Vegas en Los Angeles; vernieuwde power-ups en special moves, en uiteraard zijn de graphics ook in een nieuw jasje gestoken.

Kortom de eXtreme actie spat van je TV-scherm!

Oordeel zelf maar!

Nu te koop voor f 99,95





*Je kunt terecht bij deze Free Record Gamestores: op de Lijnbaan te Rotterdam, Venestraat te Den Haag, Vleesstraat te Venlo, Nassaulaan te Bussum, Pensmarkt te Den Bosch, Kalverstraat te Amsterdam, Haarlemmerstraat te Leiden, Langestraat te Enschede, Regisseurstraat te Almere, Oudegracht te Utrecht, Grote Houtstraat te Haarlem, Wolffstraat te Maastricht en bij de volgende Free Record Shops: de Groest te Hilversum, Zuidplein te Rotterdam, Buikslotermeerplein te Amsterdam, Grote Straat te Ede, Zaailand te Leeuwarden, St. Jorisplein te Ridderkerk en in de Heuvelgalerij te Eindhoven.

PLAY-STATION

DIE HARD TRILOGY

Het kan ze niet hard genoeg, Jelle uit Geenidee, Kristof uit Diest (België) en Bert uit Purmerend.
Voor alle cheats geldt dat je eerst het spel moet pauzeren terwijl je R2 ingedrukt houdt en daarna kun je de code invoeren. De meeste codes kun je uitzetten door de code nog een keer uit te voeren.

Cheat Modes
L, R, U en D staan voor LINKS, RECHTS, OMHOOG en OMLAAG op de vierpuntsknop.
O is CIRKEL
A is DRIEHOEK
E is VIERKANT
X is huh, X



Die Hard 1
RUDE: Onschendbaarheid aan
REDO: Veel granaten
REED: Dikke mensen (aan/uit)
DEAD: Draaiende lijken (aan/uit)
REAR: Draait de joypad om; omhoog wordt omlaag enz. (aan/uit)
OOEER: Doodskreten van planten als je er op schiet (aan/uit)
LODE: Show nodes (aan/uit)
AAAAAAAAAARRRR: Skeletten (aan/uit)
DOODAD: Vreemde animaties (aan/uit)
DEER: Rare stemmen
RUDDER: Wapens en oneindige munitie



Die Hard 2
RUDE: Editor aan, druk daarna op SELECT op tweede pad om levels te skippen
DARE: Leven
LARD: Iedereen dik en groot
DEAD: Skeletten
ODDEXE: Iedereen Fergus



Die Hard 3
RUDE: Data Screen aan druk daarna op START op de tweede pad om levels te skippen
LARD: Dik
DODO: Birdseye view
ODDAXE: Fergus
DOLLAR: Wobble Mode
RELAXED: Lost de wereld op (gaat langzaam)
DULLDULLDULL: Plat
LULLED: Slow Motion
LEADER: Veel vliegtuigen
ORDEAL: Omhoog springen
ROLLED: Zet de dobbelstenen aan
ODDER: Zet het spel op z'n kop
OOEEDDXX: 999 Turbos
DEARDEAD: Start wolken
READXXX: Bezoek Roswell

Passwords
Om de paswoorden in te voeren, ga je naar het optie menu. Druk dan op MEMORY CONTROL en kies de GAMECODE.

Level 2
14, SPATIE, JJ2JBI44JL28944JB, SPATIE, SPATIE, F1, SPATIE, 4JLKT3GS9, SPATIE, L38FI44JL289I44J

Level 3
SS, SPATIE, XHKG55SW3DFKQ6SW3F!QQISM3D DQRNCCVDFJQ2SW3DFKQ6SW3, SPATIE

Level 4
F4I6QVMBF5NQLVC9F5NNSLCHF9N QMIW6TDP6LWCFF5NQLVC9F5NJ

Level 5
F4I6QVMBF5NQLVC9F5NNSLCHF9N QMIW6TDP6LWCFF5NQLVC9F5NJ

Level 6
8N, SPATIE, N8KL68P2NBKB58P2RQ!L58I2NB6986 8INBJBI8P2NBKB58P2J

Level 7
8DI42J2, SPATIE, 8FIN6JV38FIJJ3B, SPATIE, 8PIN7BGCBSV46KV78FIN6JV38FIJ

Level 8
N, SPATIE, IB58Y3N2JBI85, SPATIE, N2JHHXP2NZJB, SPATIE, 76LXXNVI954N2JBI85, SPATIE, N2J, SPATIE

PC

BLOOD AND MAGIC

Houd de ALT ingedrukt terwijl je de volgende cheats intikt:
FOG? WHAT FOG?: Fog of War uit
BOOST: Mana (vol)
ELMINSTER: Alles onderzocht
ACOLYTE: Basal Golem
FATHER: Cleric
WOLVERINE: Druid
GREMLIN: Enchanter
FATAL ATTRACTION: Fury
FLYING MONKIES: Gargoyle
RAISE DEAD: Ghoul
ALASKA: Gnome
JARETH: Goblin
CONCRETE: Stone Golem
MERV: Griffin
BODY GUARD: Guardian
MICROSQUISH: Juggernaut
MOTHER IN LAW: Harpy
SEDUCTION: Nymph
LANCELOT: Paladin
YOGI: Ranger
NEEDS FOOD BADLY: Warrior
MERLIN: Wizard
SHADOW: Wraith
SMOG: Wyrm
DEAD FLESH: Zombie

AMOK

PC

Level Passwords
Missie 2, fase 1: CBYXYC
Missie 3, fase 1: XABXAB
Missie 3, fase 2: AZCBXC
Missie 4, fase 1: YYBBCY
Missie 4, fase 2: BAXCXX
Level Select: ZZZCYX
Credits: ZAZACC



FORMULA ONE

PLAY-STATION

Karren maar, dankzij Agitha uit Purmerend en Dries uit Ikbenvergetendeplaatsnaamopmijnbrieftezetten.
Alle cheats worden in het Practice/Qualify/Race scherm ingevoerd, en ook geldt dat je de SELECT knop ingedrukt moet houden tijdens het invoeren van de cheat.

Buggy Mode
RECHTS, BOVEN, ▲, LINKS, BOVEN, ■, ▲. De knoppen moeten snel worden ingedrukt.

Bike Mode
BOVEN, BENEDEN, CIRKEL, ▲, RECHTS, BOVEN, ■, ▲.

Lave Mode
■, ●, BOVEN, RECHTS, RECHTS, ●, X.

Verborgen Circuit (deze code moet snel worden ingevoerd)
LINKS, ●, ●, ▲, ▲, CIRKEL, BOVEN, RECHTS.
Onderaan het scherm verschijnt Bonus Track. Start het spel en verlaat via Pause en gepaste opties de race. Als je terug op het hoofdmenu bent, zal je bij het kiezen van je circuit, zien dat er een nieuwe circuit is verschenen.





PC

GEARHEADS

Levelcodes van GameFreak Mischa uit Brunssum.
Level 1: 0000
Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385
Level 6: 5924
Level 7: 1267
Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562



PLAY-STATION

TUNNEL B1

Ben vond het een spel van niks, maar dat kan Ramón uit Geleen en Kristof uit Diest (België) niets schelen. Hen gaat het zuiver om de ammo.
Meer munitie
Druk tijdens het spelen tegelijkertijd op: R1, R2, L1, L2, ■, ▲, ●, X

PC

LARRY 7

Frans Jan uit Dordrecht dacht dat het Pasen was, en ging op zoek naar eieren. Dit zijn alle 'easter eggs' die hij tot nu toe ontdekt heeft:
1) 'PUSH' de tak die voor DREW'S borsten zit
2) Na het 'scoren' bij THE JUGGS, 'FEEL' de mixer aan de linkerkant van het podium.
3) Ga na 2) naar DREW en praat over FOKKER, nu hoor je niet meer dat ze zegt dat je haar in de ogen moet kijken.
4) 'MILK' de bever in de bibliotheek, ga nu direct naar de kleedkamer van THE JUGGS (eerst een erectie bestellen).
5) Doe de 'orgasmic powder' in het drinken van DREW, 'drink' en geef haar nu de koffer.
6) In de ballroom, 'DREAM' van JAMIE.



JAGUAR

DOOM

Een klassiek spel met een paar universele tips, van Hugo uit Leusden en Michiel en Freek uit Heerhugowaard.
Levelselect
1 t/m 9 + PAUSE: naar level 1 t/m 9
A + PAUSE: naar level 10
A + 1 t/m 9 + PAUSE: naar level 11 t/m 19
B + PAUSE: naar level 20
B + 1 t/m 4 + PAUSE: naar level 21 t/m 24
Godmode: * + PAUSE
Sleutels, wapens en ammo: # + PAUSE

PC

DUKE NUKEM 3D

Bert uit Wijchen geeft ons een heel geinige tip voor dit nog altijd toffe spel.
Zet de Mighty Foot van de Duke aan en druk dan Tegelijk op Ctrl (de schietknop) en ~ (de knop links naast de 1).
Je hebt nu een dubbele Mighty Foot.





SNES

DONKEY KONG COUNTRY 3

Leon uit Rotterdam en Marco uit Nederweert weten wat Marc uit Eindhoven nog niet wist: Druk tijdens het game select scherm op: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Voer dan een of meerdere van de onderstaande opties in:
lives
music
merry
color
water
hardr
tufst
asave
erase
Een geluidje geeft aan dat de cheat succesvol is ingevoerd.

PLAY-STATION

THEME PARK

Van Christian uit 'de beste stad van de wereld: Goedereede'. Dream on Christian.
Als je een sideshow hebt gekocht:
Verhoog de procenten tot 93%.
Verlaag het prijzengeld tot 400.
Verhoog de prijs per spelletje tot 998.
Meer mensen komen naar de sideshow en je verdient verschrikkelijk veel geld.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM
schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop SNES spellen: All Stars ƒ25,-, Mr. Nutz ƒ30,-, DOOM ƒ40,-, Asterix ƒ35,-, Bruce Lee Dragon ƒ30,-, Sim City ƒ35,-, Robocop 3 ƒ30,-, Legend of Mystical Ninja ƒ35,-. Tel.02973-26969, Raymond, Kudelstaart (NH).

Te koop: SNES + 13 mooie spellen (o.a. Donkey Kong Country, Smurfen, Super Mario Allstars, Killer Instinct, Lion King, Mickey Mania) + 4 joypads (1 SN propad.) + Super Multitap. Prijs ƒ700,-. Vraag naar Reinout. Tel.0342-424773, Barneveld.

Te ruil voor SNES: Jouw Top Gear tegen 1 van mijn spellen. Tel.0561-481849, Rinze.

Te koop: SNES + aansluitmateriaal + 2 controllers + MK 3. Alles in goede staat voor ƒ200,-. Tel.0316-224448, bellen na 18.00 uur, Remy.

Te koop: Game Boy + 15 spellen, Game licht/accu, koptel., 4 oplad. batt. Oplader in opbergdoos. Prijs ƒ350,-. Tel.0561-481464, alleen op dinsdag na 18.30 uur. Jarrik (Friesland).

Te koop: SNES met 3 joypads, super scope 6, AV kabel, Action Replay, Game Genie en 30 spelletjes waaronder UMK 3, Illusion of Time en Iss. Prijs ƒ600,- of te ruil tegen een Nintendo 64 met minstens 1 Joypad en 2 spellen. Tel.0172-492485 (Alphen a/d Rijn).

Te koop: SNES met 3 controllers, een Universal Adaptor, 19 spellen (o.a. Theme Park, UMK, Street Racer en Maximum Carnage) en de Nintendo Scope 6. Dat alles voor maar ƒ1000,-. Tel.026-4821910, vraag naar Sander.

Te koop: SNES met 2 controllers en een topfighter en 7 spellen o.a. Secret of Mana en Bomberman 1 enz. Tel.0318-637008. Na 18.00 uur, Wim Onstein.

Te koop: SNES + 2 joysticks en de spellen Starwing, Mario Kart, Mario World, Mario All Stars en Pilotwing voor maar ƒ400,-. Met boekjes en doosjes. Tel.0299-473796. Voor snelle bellers 3 Game Boy spellen naar keuze voor niets!

Te koop: SNES met 2 controllers + 2 Megamaster controllers + 7 spellen + Super Game Boy + Nintendo Scope met 6 spellen + Action Replay 2. Tel.0165-562336.

Te koop: Nintendo 64 (omgebouwd) + RBG-Scart kabel, 2 controllers (grijs en rood), Super Mario 64, Waverace 64, Mortal Kombat Trilogy en Killer Instinct Gold. Vraagprijs ƒ1199,-. Tel.010-4518549, Manoj.

Te koop: SNES + doos en handleiding + 2 joypads, Lion King, True Lies, Battletoads Double Dragon (alles met doos en boekjes) + goede kleurenmonitor. Alles i.z.g.st. in één koop voor ƒ300,-. Tel.038-4542700.

Te koop: SNES + 2 joypads en een converter + 6 spellen Super Mario World, Killer Instinct 1, Mortal Kombat 1, 2, 3 en Champions World Class Soccer. Alles samen voor ƒ550,-. Tel.0118-463498 (Dominic).

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen (MK3, Secret of Mana, Street Racer, Illusion of Time, SF2 Turbo en Super Mario World) + Super Scope incl. 6 spellen + Super Game Boy incl. Zelda + Multi Player Adapter. Alles voor ƒ399,-. Tel.0182-631450, Ralph.

Te koop voor de SNES: NBA Allstar Challenge ƒ30,-, Home Alone ƒ25,- of ruilen tegen (alle 2) DKC 3 + ƒ25,- bijbetaling van mijn kant of andere leuke spellen. Tel.0229-262853, tevens Super Game Boy te koop.

Te koop: SNES + 2 joypads + muis en 17 spellen (o.a. MK 3, Streetfighter 2, Syndicate, Killer Instinct, Starwing, Mario Paint, Super Metroid, Super Mario Allstars, Castlevania 4). Je kunt er op bieden (boven ƒ400,-). Wie er meer biedt dan ƒ450,-, krijgt er een gratis Game Genie bij. Tel.0184-419540, Eelco. P.S. Wij hebben vervoer.

Te koop voor de SNES: Street Racer ƒ65,-, Final Fight ƒ60,-, Starwing ƒ45,-, Art of Fighting ƒ40,- en Super Ghouls 'n Ghosts ƒ35,-. Tel.0412-637557. Vraag naar Stijn.

Te koop: SNES met 4 controllers, multi-player adapter, sn-propad, 15 spellen (o.a. Mario Kart, Secret of Mana, Streetracer, F1 GP2), 2 action replays (I en II), converter en scope. Alles in één voor ƒ950,-. Tel.0345-513683 (Culemborg). Vraag naar Dennis.

Te ruil voor SNES: Mariokart, Scope 6, Lion King, DKC 1 tegen Cybernator, Theme Park of andere leuke spellen. Geen vervoer (wel in de bollenstreek). Tel.0252-221992, vraag naar Niels de Rooy.

Te koop gevraagd: Ik ben wanhopig op zoek vaan Doom voor de SNES. Tel.059/320433. Ik woon in België (Bredene). Vraag naar Dennis.

Te koop/te ruil voor de SNES: Mijn Super Scope 6 incl. doos en handleiding voor ƒ60,- of ruilen tegen jouw DKC 3 of Super Mario R.P.G., graag met doosje en handleiding. Tel.0229-541991 (alleen na 16.00 uur). Geen vervoer mogelijk.

Te koop voor de SNES: Asterix ƒ60,-, Mickey Mania ƒ20,-, Rise of the Robots ƒ40,-, Super Probotector ƒ50,-, Pink Panther goes to Hollywood ƒ50,-, Terminator 2 Judgement Day ƒ60,-, Super Adventure Island ƒ70,-. Alles met doosje en handleiding of ruilen tegen Wolfenstein 3D of Doom. Tel.0575-564999, na 17.00 vraag naar Ted (Gelderland, Brummen).

Te koop voor SNES: Turn & Burn (flightsim) ƒ40,-, Flightstick voor SNES ƒ15,-. Tel.023-5280861 (vraag naar Wout) Heemstede. Geen vervoer. E-mail: woelie@DDS.NL.

Te koop: SNES + 2 controllers en 2 spellen (Killer Instinct en MK 3) met doosjes en boekjes. Alles in goede staat (±2 jaar oud). Weggeefprijs ƒ99,-. Tel.023-5382585, Jaap (Haarlem).

Te koop: 20 spellen voor de SNES waaronder Killer Instinct, Kuifje in Tibet, Mario Kart, Theme Park en nog 16 andere spellen. Ik heb de gemiddelde prijs van een 2e hands spel uitgerekend van de Powersales. Dit was ƒ47,- per spel x 20 = ƒ940,-. Dan geef ik er nog gratis 1 SNES + 2 controllers bij. Alles ± 1,5 jaar jong/oud. Tel.073-6137303. Den Bosch, Caspar van Munster.

Te koop: SNES met 2 controllers, Game Genie en 8 spellen. Donkey King Country 2, Super Mario Allstars, Super Streetfighter 2, Streetfighter 2 Turbo, Rise of the Robots, Street Racer, Earthworm Jim 1, Unirally. In één koop voor ƒ450,-. Tel.0341-421215.

Te ruil: Game Boy spelletjes 7 stuks o.a. Marioland 1, Megaman 4, Monster Max, Titus Fox, Burai Fighter DeLuxe, Prehistoric Man, Lemmings 2. Tel.072-5613406.

Te koop: SNES met 2 controllers (één is een speciale controller) + 12 spelletjes o.a. Star Wing, Mickey Mania, Indiana Jones en nog vele andere leuke games + een Amerikaanse importer + de Nintendo Scope met 6 games in 1. Alles in een doos met boekje en in ZEER goede staat. Prijs in overleg. Tel.070-3253118, vraag naar Pieter.

Te koop voor NES: Megaman 2 en 3, World Cup Super Spike V-ball, Ghostbusters 2, Shadow Warriors, R.C. Pro-Am, Excitebike en Tennis ƒ25,- per stuk. Tel.0412-637557. Vraag naar Stijn.

Te koop voor de SNES: Mighty Max ƒ40,-, Bob ƒ60,-, Vortex ƒ60,-, Super R-Type ƒ60,-, The Mask ƒ110,-, The Hulk ƒ55,-, The Phantom ƒ65,-, Syndicate ƒ60,-. Bij sommige spellen heb ik geheime codes. Als je twee spellen koopt gaat er ƒ10,- vanaf. Tel.0343-454535.

Te koop/te ruil voor de SNES: Mijn: Doom, Mr. Nutz, Asterix, Sim City, Robocop 3, Mystical Ninja, Bruce Lee tegen jouw: Super Tennis, Jimmy Conners Tennis, Power Rangers, Killer Instinct, Worms, Street Racer, Streetfighter 2 Turbo. Tel.0297-326969. Raymon de Jong, geen vervoer, Kudelstaart.

Te koop voor NES: Bionic Commando ƒ25,-, Dragon Ninja ƒ20,-, Mission Impossible ƒ25,-. Tel.0297-326969, Raymon, Kudelstaart.

Te koop: SNES met 2 controlpads en 4 spellen (DKC 2, Striker, All Stars en Starwing) met doos, met aansluitingsmogelijkheden voor de stereo. Vraagprijs ƒ350,-. Tel.0313-416875, vraag naar Ronald of Martin.

Te koop gevraagd: SNES + toebehoren + 2 controllers + een paar leuke spelletjes. Bellen (na 19.00 uur) Tel.010-4715162. Vragen naar Dennis.

Te koop voor de SNES: The Adventures of Mighty Max ƒ25,-. Tel.071-5213980, bellen na 6 uur, vraag naar Julian.

Te koop gevraagd: Goedkope Game Boy spellen o.a. Mortal Kombat, Wario Land 3 of andere leuke spellen. Tel.073-6561835, Dennis.

Te koop voor Game Boy: 18 spellen o.a. Crash Dummies, Hook, Micro Machines, Super R.C., Pro Am., Dr. Franken, Battles of Steel, F1-Race, Revenge of the Gator. Per stuk voor ƒ15,-. Tel.0495-593095. (Vraag naar Roy.)

Gezocht voor de SNES: Secret of Mana of andere RPG's (geen Mystic Quest). Ruilen tegen één van deze spellen: Starwing (doos + Ned. handleiding), Super Ghouls 'n Ghost (doos + Ned. handl.), Aero the Acrobat (doos + ned. handl.), Battletoads (USA) (doos + Engelse handl.), Zool (doos + Duitse handl.), R-Type (zonder doos + Ned. handl.). De spellen zijn niet te koop! Tel.024-3567957, na 16.00 uur bellen. Vraag naar Edwin (geen vervoer). Als je snel van je laat horen, krijg je Nintendo tijdschriften + Mario kwartet er gratis bij.

Te koop gevraagd: Leuke Game Boy spellen. Het liefst voetbal- & racespellen. Ik wil max. ƒ25,- betalen. Ik heb geen vervoer. Tel.030-6961591, Zeist. Vraag naar Tjerk.

Te koop aangeboden: Leuke Game Boy spellen: Warioland ƒ35,-, Who Framed Roger Rabbit ƒ25,-, Nigel Mansell Autorace ƒ25,-, Motorcross Maniaks ƒ25,-, Turtless 2 ƒ25,-, Tetris ƒ7,50. Ik heb geen vervoer. Tel.030-6961591, Zeist.

Te koop/te ruil gevraagd: Een geweer voor de SNES met een spel daarvoor eventueel te ruilen tegen Mario Allstars, het liefst bellen na 16.00 uur. Tel.0299-648490 in Purmerend, vraag naar Sjebbe Langeveld (geen vervoer). Mario Allstars met doosje en handleiding in goede staat, nog geen 1/2 jaar oud.

powersales

Te koop voor de SNES: Spiderman & X-men, Nintendo-Scope, Cartridge met 6 spellen voor Nintendo-Scope, Doom en Mortal Kombat 2. Voor de NES: NES + 2 controllers, Four Score, Autofire Controller, Game Genie + boekje, zapper, 12 spellen (met o.a. Mega Man 1 t/m 4, SMB 1 + 3, Jackie Chan, Link en Hook) en Game Boy tips boek. Alles ook apart te koop. De prijs wordt besproken. Liefst i.o.v. Eindhoven. Tel.040-2815846, liefst tussen 16.00-17.00 uur. Vraag naar Afong.

Te koop: SNES + 2 controllers, een adapter, een scartkabel + 7 spellen (International Superstar Soccer DeLuxe, Donkey Kong Country, Killer Instinct + CD, NBA Jam, Streetfighter 2, Super Mario Allstars en Super Tennis). De spellen en doosjes zijn in zeer goede staat. Prijs ƒ559,95. Tel.030-6341379, na 15.00 uur bellen a.u.b. Vragen naar Pieter of Sander, Houten (bij Utrecht in de buurt).

Te koop gevraagd: Spelletjes voor de NES en eventueel spelcomputer met toebehoren, ook gevraagd Game Boy spelletjes. Tel.0113-613326.

Te ruil gevraagd voor Game Boy: Mortal Kombat 1, 2 of 3 of Donkey Kong Land 1 of 2. Ik heb Bionic Commando en Swamp Thing. Ruud Kok, Tel.0546-454234, Almelo.

Te koop: Game Boy met 11 spellen, opbergkoffer, vergrootglas met licht, adapter, stereospeakertjes, doosjes en boekjes. Alles voor ƒ250,-. Tel.0598-390513 (Hoogezand), na 19.00 uur.

Te koop: SNES + 4 joypads + multiplayer, scope + spel, MK 1, MK 2, MK 3, UMK 3, T2 Arcade Games, Street Racer, Smurfen, Doom, Stunt Race FX, Super Mario Kart, Batman and Robin, Sim City, Killer Instinct, Yoshi's Island, Unirally. Alles los verkrijgbaar en in goede staat. Prijs valt te bespreken. Tel.038-3867752, vraag naar Jaap of Jan Gerrit. Zwartsluis (vlakbij Zwolle).

Te koop: SNES, scoop met spel, 3 contr., converter, multi player adapter, super Game Boy, kabel voor speciale tv's, 4 spellen: NBA All Stars (USA), Rock and Roll Racing, MK 1, DKC 2, met boekjes! + 11 PU's. Game Boy met 7 spellen, adapter, opbergdoosje voor Game Boy en spellen. Prijs ƒ450,- (over prijs kan gesproken worden). Tel.030-6035904 (na 15.30 uur). Joost van Steenderen, Nieuwegein.

Te koop: SNES + 2 controllers en 7 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, JP 1 + 2, Starwing, Doom) elk spel incl. doosje en handleiding. (MK 2 met codes voor elke Fatality, Babality enz.) In goede staat. Prijs ƒ499,-. Tel/Fax.0166-672777, vragen naar Jacco.

Te ruil voor de SNES: Cybernator, Addams Family Values, Illusion of Time, Zelda 3, Actraiser 2 en Theme Park. Ruilen tegen: Chrono Trigger of/en Terranigma. Voor Chrono Trigger geef ik liefst 4 spellen, je mag zelf kiezen! Voor Terranigma geef ik twee spellen, ook naar keuze. Tel.024-3446364, Guus (na 16.00 uur graag). E-mail naar: Hawkeye1@pi.net.

Te koop voor de Game Boy: de spellen: Super Mario Land ƒ30,-, Tetris ƒ10,-, Mercenary Force ƒ35,- (zonder boek of doos), of ruilen tegen MK 1, 2, 3, NBA Jam (T.E.), voetbal spellen of andere toffe spellen (bekende). Tel.053-4320305 (Enschede, na 14.00 uur) of schrijf naar: Buitenweg 20, 7545 SP Enschede. Vraag naar Daniël.

Te koop: SNES + 6 spellen o.a. Mario Kart, Zelda en SimCity voor ƒ275,-. Tel.020-4000837.

Te koop: Prachtige SNES met 5 spellen: MK 3 + Starwing + Mario World + Asterix + Mickey Mania samen met 2 controllers + opbergkoffer voor maar ƒ300,-. Youri Koelewijn, Tel.0252-413788.

Te koop: SNES met 2 joypads en scartkabel en de spellen: Mario Allstars en Mortal Kombat 1, 2, 3. Prijs ƒ200,-. Tel.010-4762657, Maarten.

Gevraagd: Spellen voor de SNES! Ik zoek geen vecht- of sport spellen. Het liefst R.P.G.'s, adventures of platformspellen zoals b.v. Donkey Kong 3, Lufia, Terranigma, Breath of Fire 2, Star Trek D.S.9, Donald in Maui Mallard. Mag natuurlijk ook een ander leuk spel zijn. Tel.0527-617818.

Te koop: NES met 2 controllers, 1 joystick, een pistool en 7 spellen waaronder The Simpsons, Captain Skyhawk en Double Dragon. Alles samen voor ƒ150,-. Tel.0519-241813, Dirk.

Te koop/te ruil gevraagd voor SNES: Theme park evt. te ruil voor Donkey Kong Country 1 of Stuntrace FX (beide met boekje en doosje). Max. koopprijs ƒ50,-. Tel.023-5330833 (Haarlem-Christian).

Te koop: SNES + 2 controllers en de spellen Killer Instinct, Prince of Persia, F-Zero, US World Cup Soccer, Battle Tank, Gods. Alles bij elkaar voor ƒ240,-. Tel.035-5265108, Jilles.Te koop: SNES + MK 1, MK 2, MK 3, UMK 3, Killer Instinct, Starwing, F-Zero, Mickey Mania, Scope 6 in 1, Sn. Prog. Joystick en 2 normale joysticks. Winkelwaarde ± ƒ1250,-. Mijn prijs ƒ550,-. Chris Brans. Tel.0592-352146, Assen.

Te koop: SNES spellen Terranigma ƒ85,-, Zelda ƒ50,-, Starwing ƒ30,-, Illusion of Time ƒ45,-, The Chessmaster ƒ25,-, Mario Allstars ƒ50,-, Super Star Wars ƒ25,- of één (zonodig twee) van mijn spellen ruilen tegen DKC 3, Lufia, Super Mario R.P.G. Alle spellen minder dan 1 jaar oud en alles compleet met boekje en doosje (behalve Super Starwars). Telefoon. 0541-353162 of kom naar Denekamp (Overijsel.), v/d Heydenstraat 13.

PC

Gevraagd: Kan iemand mij het PC CD-ROM spel Larry 4 bezorgen. Ik zoek er al meer dan 5 jaar naar. (Ik wil bijna elke prijs betalen.) Tel.015-414855 (na 16.00 uur) België. Vraag naar Jonas.

Te koop voor PC: Crusader no Remorse ƒ30,-, C&C ƒ30,-, C&C Covert Operations ƒ15,-, Screamer ƒ30,-, Grand Prix Manager ƒ30,-, Simcity 2000 (disks) ƒ25,-, Transport Tycoon ƒ25,-, Transport Tycoon Scenario ƒ15,-, Theme Park ƒ20,-. Alles samen voor ƒ150,-, alles op CD en met handleiding. Tevens ook: Trident 1 Mb Videokaart ƒ40,- en 386 DX-40 moederbord ƒ75,-. Tel.030-6952615 (Jeroen).

Te koop: 8 CD-ROM's met shareware spellen. ƒ15,- per stuk (valt over te praten) of alles samen voor ƒ50,-. Tel.0315-327498, Gaanderen. Vraag naar Pascal.

Te koop: 2x 4Mb 72p ƒ20,- per stuk. 1x 8Mb 72p ƒ50,-. Cx80486DX2-80 processor ƒ50,-. 486 moederbord VLB ƒ75,-. 5.25' diskdrive ƒ10,-. Pc-Propad 4 knops ƒ20,-. 386 moederbord + CPU + IDE + Floppy contr. + videocard ƒ50,-. Te koop/te ruil op CD-ROM: Virtual Pool, Doom 2, Worms Reinforcements voor ƒ20,- per stuk. Streetfighter 2, Super Street Fighter 2 Turbo, Lure o/t temptress voor ƒ10,- per stuk. CD-Speed (versnel CD-ROM) ƒ20,-. Op disks: Earthworm Jim 2, Doom 1, ROTT, Warcraft 2, C&C, Aladdin, Lion King, Body Count en vele andere voor ƒ15,- per spel. Of 2 van mij tegen 1 van jouw ruilen: Larry 5 & 7, Red Alert, Tomb Raider, Megarace 2, Pinball Construction Kit, Phantasmagoria (2). Of alle CD-ROM in één koop voor ƒ100,-. Eddy, Den Haag. Tel.070-3240432.

Te koop/te ruil voor de CD-ROM: Wing Commander 2 + handleiding voor ƒ25,- of ruilen voor een ander CD-ROM spel (liefst een manager of een voetbalspel). Tel.033-2773898 (tussen Amersfoort en Veenendaal) of via e-mail: hendrik.poll@pi.net.

Te koop: Pentium-133, bigtower, 512 Kb cache, 32 Mb Intern, 1600 Mb HD, 2 Mb Stealth Video, 3 1/2' FDD, 8x speed CD-ROM, SB 16, monitor, muis, keyboard, joystick, installatie disks + manuals. Vraagprijs: ƒ2600,-. Tevens: 386 DX-40, 4 Mb, 350 Mb HD, 1 Mb video, SB-Pro, 250 Mb-Tapestreamer + 2 tapes, muis, keyboard, manuals. Vraagprijs: ƒ500,-. Tel.0252-420942, Lisse (ZH), geen vervoer, na 16.00 uur.

Te koop gevraagd: MacIntosh spellen (het liefst op diskettes). Tel.0519-321692 (na 17.00 uur, vraag naar Alex).

Te koop: 486 DX2-66, 350 Mb HD, 8 Mb Ram, S3 SVGA kaart, 14 inch monitor, Quad speed CD wisselaar (kunnen 4 CD's tegelijk in), 1,44 Mb diskdrive, 16 bit soundcard en veel spellen zoals: C&C, C&C Red Alert, Amok, Tomb Raider, Hyperblade, Destruction Derby 2, Virtua Cop, Daytona USA, enz. Prijs ƒ900,-. Tel.024-6776472, Beuningen (Gelderland).

Te koop: CD-ROM spellen o.a. Empire Soccer ƒ15,-, Tornado Operation Desertstorm ƒ15,-, Reunion ƒ15,-, Vortex ƒ15,-, Journeyman Project Turbo ƒ15,-, A4 Networks (met handleiding) ƒ30,-, Aegis ƒ20,-, Virtual Death Murder (met handleiding) ƒ25,-, Dragon Lore ƒ40,-, Dawn Patrol ƒ25,-, Jammit ƒ15,-, Dragon's Lair ƒ15,-, Space Ace ƒ15,-, Space Ace & Dragon's Lair ƒ25,-, Orion Conspiracy ƒ20,-, Cyclones ƒ25,-, T.F.X. ƒ30,-, Black Knight ƒ15,-, Savage Warriors ƒ25,-. Alles in goede staat maar zonder doos + handleiding. Alle wel de originele CD-ROM versie. Alles in één koop, geen ƒ365,-, maar ƒ300,-. Tel.0497-642643, Reusel, Tommy of Maurice.

Te koop aangeboden: 486 DX4, 100 Mhz processor, 486 Moederbord, SVGA-kaart, TV-kaart, 12 Mb intern, 540 Mb harde schijf, soundblaster 16, CD-ROM speler. Prijs ƒ875,-. Tel.023-5250541, vraag naar Jurriën.

Te ruil: Little Big Adventure, Kick Off '96, World Cup Year '94 (met Sensible Soccer, Striker, Goal en Championship Manager), Soccer Stars '96 (met Fifa International Soccer, Kick Off 3, Premier Manager 3 en On the Ball), Megarace, veel educatieve CD-ROM's en verder nog heel veel spellen op diskette zoals Warcraft 2, Mortal Kombat 1, 2 en 3 en Pizza Tycoon. Ruilen tegen Sensible World of Soccer European Championship Edition, Beavis and Butt-head Virtual Stupidity, Command and Conquer en nog andere toffe spellen. Ik houd van sport (voetbal), strategie en simulatiespellen. Maar andere spellen zijn ook goed als ze tenminste leuk zijn. Tel.036-5315680 (Almere). Vraag naar Link.

Te koop: 486 DX 40, 8 Mb RAM, 210 Mb HD, SVGA (+ scherm), SND Blaster PRO, CD-ROM quad speed + nodige software en 2 gratis CD-ROM's (Torin's Passage en Under a Killing Moon) voor slechts 25.000 Bfr. Of ƒ1300,-. Bel nu Tel.03-3841203 of fax:03-3842977 (België). Liefst bellen tussen 17.00 en 20.00 uur.

Te koop op CD-ROM: Mechwarrior 2 Mercenaries met doos en handleiding voor ƒ70,-. Tel.0413-293073, vraag naar Mark.

Te koop voor PC: Quake ƒ60,-, C&C ƒ60,-, C&C Red Alert ƒ60,-, Grand Prix 2 ƒ60,-, Actua Soccer ƒ50,- en meer. Alles op CD. Tel.0227-512526. Erik Bakker.

Te koop op CD-ROM: Megarace 2 ƒ50,-, Toonstruck ƒ50,-, Muppet Treasure Island ƒ50,-, Tilt ƒ25,-, F1 GP 2 ƒ30,-, Road Warrior ƒ25,-, Spud! ƒ25,-, NFS S.E. ƒ50,-, Voyeur ƒ25,-, Shock Wave Assault ƒ30,-, Micro-Cosm ƒ25,-, The Ultimate Haunted House ƒ25,-, Gabriel Knight 1 ƒ25,-, Nemesis (RPG) ƒ50,-, Kyrandia 3 ƒ25,-, Megarace ƒ25,-, Novastorm ƒ25,-. De eerste koper krijgt TUHH (zie hier boven) er gratis bij. Ik heb tevens een Phantasmagoria 2, deze is alleen te ruil tegen een recent spel. Ik zoek o.a. Cyberia 2, 9, LBA 2, Time Commando, The Neverhood, Monkey Island 3, LSL7, Sega Rally (PC) of een ander tof spel. Ik ben ook in staat om 4 of 5 spellen van mij tegen een stuurwiel van jou te ruilen. P.S. Ik ruil liever. Tel.0115-619098 (Kevin).

Te koop/te ruil: GP2, Destruction Derby 2, Screamer 2, GP Manager, Daytona USA, FIFA '96 & '97, Larry 7, Mechwarrior 2, Mercenaries, Virtua Cop, Red Alert, Lost Eden, Gene Wars, Quake, Tomb Raider, Settlers 2, Bedlam en enkele andere. Tel.0341-361316, Aaltwin.

Te koop/te ruil: Destruction Derby 2, Death Rally, Tomb Raider, Full Throttle, Rise of the Robots, Mortal Kombat, Daytona USA, C&C Red Alert, Virtua Cop, Terminal Velocity en 7th Guest ruilen tegen andere toffe spellen. Over de eventuele prijs worden we het wel eens. Tel.033-4805071 (vraag naar Rolf).

Te koop op CD-ROM: Orion Conspiracy ƒ30,-, NFL Quarterback Club'96 ƒ25,-, Metal Marines ƒ20,-, Who Shot Johnny Rock ƒ20,-, Jungle Strike ƒ20,-, Inferno ƒ10,-, Dixons CD 4 & 5 & 6 (dubbel CD) ƒ7,50 per stuk, CD-i Video CD (korte filmpjes) ƒ5,-, Sybex games boek Monky Island 2 (de oplossing) ƒ5,-. Diverse oplossingen van spellen ƒ2,50. Of ruilen, 2 spellen van mij tegen: Red Alert of een spel tegen NBA Jam T.E. of Fifa '96. Tel.0412-453476, Rien, Heesch (liefst omg. Oss), geen vervoer.

Te koop: Multiscan stuur, incl. gas en rempedaal. Makkelijk op joystickpoort aan te sluiten. 2 maanden oud, weinig gebruikt. Prijs ƒ120,-. Tel.0184-692365 (vraag naar Juri), bereikbaar na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Woodruff ƒ30,- of ruilen tegen Little Big Adventure 2. Tel.010-4715162 (na 19.00 uur). Vragen naar Dennis.

Te koop: IUk4 Fax/Modem incl. kabel en software voor o.a. Internet, BBS en e-mail. Prijs ƒ50,-. Tel.0167-564206 (Marcel).

Te koop: Intel Pentium 166 CPU + Systeemboard, 2 simms 8 Mb EDO RAM en een 2 Mb Diamond Stealth 64 Videokaart. Alles afzonderlijk te koop. Voor prijs en info Tel.075-6875218.

Te koop/te ruil: King's Quest 5 ruilen tegen Toonstruck. Ook spellen te koop zoals Larry 7 ƒ50,- en Theme Park ƒ45,-. Ook hintbooks te koop voor de spellen Hand of Fate, Malcolm's Revenge en Lands of Lore (allemaal Engelstalig). De prijs daarvan is ƒ10,- per stuk. Alle drie voor ƒ25,-. Tel.033-4550261, na 16.00 uur (vraag naar Maik).

Te ruil gevraagd: M.A.X., Full Throttle, Death Rally, Megarace 1 of 2 of Psycho Pinball. Ik heb (op disks) Duke Nukem 3D, Ultimate Doom, Mortal Kombat 3, Z, Virtual Pool, Warcraft 2 en Super Karts. Tel.0546-454234 (omg. Almelo).

Gevraagd: Lost Vikings voor de PC. Graag op CD-ROM (met doos en boekje). Tel.0497-516307 (na 16.00 uur, vraag naar Rob). Over de prijs worden we het wel eens.

Te ruil voor PC: Het vliegspel N.S. Navy Strike Empire, voorkeur voor 11th Hour en één van de Command & Conquers. Het liefst op CD-ROM. Het spel is geheel met handleiding. Tel.076-5429029, Breda, vraag naar Rens. Het liefst na zessen.

Te koop/te ruil gevraagd: Star Trek Deep Space 9 en Star Trek Klignon. Eventueel ook Starfleet Academy. Transacties via de post, ook voor hints, tips en walktroughs van alle bekende adventures. Tel.0118-464113, Garmt.

Te ruil/te koop (op floppie): Wacky Wheels, Autorace, Fifa Soccer, Jazz Rabbit, Simcity (met/zonder money file), Ducktales, TT-Motor, Yab Honkbal, enz. enz. Op CD-ROM: Indy Car, Maddog Macree 1&2 en vele shareware CD-ROM's. In ruil voor één of meer van bovenstaande: Theme Park, Ultimate Soccer Man., Klick and Play en andere leuke spellen (voor 4Mb 386). Tel.023-5621750 (Bart), Hoofddorp.

Te koop aangeboden: Cyclones, Dragon's Lair, Dreamweb, Reunion, Novastorm, Vortex, The Journeyman Project Turbo. Alle voor ƒ15,- per stuk of 2 voor ƒ25,-. Indiana Jones Fate of Atlantis ƒ20,-, Football Pro 96 ƒ60,-. Bij aankoop van Football Pro 96 gratis gameclassic vol 3 of 1. Top Ten pak met Wingcommander 2 en Indianapolis 500 ƒ25,-. Tel.073-6561835, Dennis.

Te koop: C&C Red Alert, Fifa 97, Tomb Raider, Screamer 2, Destruction Derby 2, Creatures, Daytona USA, Pinball Construction Kit, Syndicate Wars, Shivers. Helemaal compleet! 2 spellen voor ƒ125,- of 3 spellen voor ƒ175,-. Bel Ho-Yin. Tel.0224-298215.

Te ruilen: PC CD-ROM (demo) spellen. Bel Ron, Tel.0172-537648 (antwoordapparaat inspreken!).

Te koop: 486 DX2-66, 486 moederbord + 4 Mb RAM. Prijs ƒ350,-. Ken, Tel.015-3109077, Nootdorp.

Te koop voor de PC: Quake, Duke Nukem 3D, Destruction Derby, Mortal Kombat 3 en 1, Command & Conquer en vele anderen. Interesse? Tel.035-6400695, vraag naar José.

Te koop voor de PC: Tekwar, NBA Jam, Command & Conquer, Double Switch, Crusader No Remorse, NBA Live '95 voor ƒ50,- per stuk. ATF ƒ65,-, Grand Prix 2 ƒ70,- per stuk. Tel.0594-518189, Duminda Menting, Leek, Groningen.

Gevraagd: voor de PC, handleiding voor Formula 1 Manager, mag ook (duidelijk) gekopieerd zijn. Natuurlijk tegen een kleine vergoeding. Tel.0715176899, door de weeks na 16.00 uur, vraag naar Edward.

Te koop/te ruil op CD-ROM: The Need for Speed ƒ60,-. Of ruilen tegen: Red Alert of Z. Als je hem ruilt krijg je EK96 er gratis bij. Nog zo goed als nieuw, met de doos en boekjes. Tel.033-2862196 (vraag naar Pieter).

Te koop op CD-ROM: Broken Sword, Virtua Cop, Road Rash, Pinball Construction Kit, Amok, Syndicate Wars, Toy Story, Cold Shadow. Alle spellen voor een zeer vriendelijke prijs. Bellen naar Tel.0495-593095 (vraag naar Roy).

Te koop voor de PC: Volledige spellen Phantasmagoria ƒ39,-, Gabriel Knight 2 ƒ25,-, The 7th Quest ƒ20,-, Creature Shock ƒ15,-, Torin's Passage ƒ30,-. Tel.071-5133370 (vraag naar Herman).

Te koop op CD-ROM: FX Fighter ƒ30,-, Fade to Black ƒ30,-, Red Alert ƒ55,-, Indycar Racing ƒ20,-, Battle Arena Toshinden ƒ30,-, Desert en Jungle Strike ƒ30,-, Sim City 200 CD Collectie ƒ35,-. Alles in originele doos met handleiding. Tel.026-3812976 (Arnhem). Vraag naar Floris.

Te koop: Intel Pentium 100 Mhz, 256 Kb cache, 16 Mb RAM, Conner 850 Mb harddisk, 2x serieel + 1x parallel + 1x gamepoort, 2 Mb S3Trio64V + videokaart, 14 inch 1024*768 2.28 dp non-interlaced CTX monitor. Creative Labs SoundBlaster AWE 32 PnP, Philips 8 speed CD-ROM speler. Tornado 14K4 modem, Mitsumi Win 95 toetsenbord, Logitech Muis, veel software. Prijs ƒ2350,-. Tel.053-4300149. Ma. t/m vrijdag na 18.00 uur, vraag naar Bas Ros.

Te ruil: Dreamweb (met doos en al), Reunion, Empire Soccer, Savage Warriors, Waynes World en vele andere titels. Voor: Megarace 2, C&C, Doom 2 en anderen, in overleg. Bel met Joske van der Pol! Tel.0316-264822, of e-mail: HJMVDOL@PI.NET.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Wing Commander 2 + handleiding voor ƒ25,- of ruilen tegen een ander tof CD-ROM spel (liefst een manager of een voetbalspel). Tel.033-2773898 (tussen Amersfoort en Veenendaal) of via e-mail: hendrik.poll@pi.net.

Gezocht: Red Alert level-editor. Deze moet professioneel zijn, het liefst ook nog iets om data (.dat) mee te editten en een handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Alleen zondag bellen Tel.026-3616083, Mark.

Te koop/te ruil op CD-ROM: Quake, Z, GP2, Crusader, Bedlam, Striker 96, Strife en vele, vele andere! Tel.0113-548717, vraag naar Rogier.

Te koop voor PC CD-ROM: Pinball Fantasies Deluxe, Prisoner of Ice, Entomorph, Terminal Velocity, FX Fighter, Pool Champion, Primal Rage, Warlords 2 Deluxe, Sim City Classic en nog andere, in één koop!!!! Prijs ƒ125,-. Tel.013-5353740, vraag naar Remco. Ik heb geen vervoer, ik woon in Tilburg.

Te koop: Originele CD-ROM's, meerdere titels o.a. Afterlife, Deadlock, Quake, Formula Grand Prix 2, Space Jam, Toy Story, Destruction Derby 2, Nascar 2, Red Alert, Settlers 2, Screamer 2 e.v.a. Zeer goedkoop. Buzzer: 06-59559443, P. de Bruin, Veenendaal.

Te koop voor PC CD-ROM: 500 nieuwe levels voor: Duke Nukem 3D. Incl. een heleboel accessoires b.v. demo's, level bouwer en nog veel meer. Prijs ƒ50,-. Nu met gratis Duke Nukem Poster. Tel.070-3253118 (geen vervoer), vraag naar Pieter.

Te koop voor de PC CD-ROM: Player Manager 2. Over de prijs worden we het nog wel eens. Als je interesse hebt, bel dan naar John Selten. Tel.0485-453993 (in de buurt van Uden).

Te ruil/te koop: Flightsimulator 5.1 + New York ƒ35,- of Mechwarrior 2 ƒ25,- met originele handleiding en doos. Tel.073-5512320, Bas, geen vervoer.

Te koop/te ruil: CD-ROM spellen; Phantasmagoria, Duke Nukem 3D, The 11th Hour, GK2 The Beast within, Creature Shock, 7th Guest en Dreamweb. Liefst ruilen tegen C&C Red Alert, Tomb Raider, M.A.X., Genewars, Under a Killing Moon, Conquest Earth, Phantasmagoria 2, of ruilen tegen andere toffe spellen van welk genre dan ook. Ik heb ook veel spellen op diskette. Bel of fax, Tel.0315-632181, Sjoerd.

Te koop op CD-ROM: Duke Nukem 3D, Witchaven 2, Speed Haste, Earthworm Jim 2, Abuse, Revolution X, Heretic 2, Track Attack, Big Red Racing, Champion Manager 2 (Hol, Spa, Bel). Alle spellen voor een zeer vriendelijke prijs. Bellen naar Tel.0495-593095 (vraag naar Roy).

Gezocht: Wie heeft er voor mij op CD-ROM C&C Red Alert of C&C Covert Operations, de hele versie (met handleiding!) tegen een redelijke prijs of ruilen tegen mijn ZEPHYR (hele versie). Tel.040-2217184 in Waalre (Eindhoven), vraag naar Simon.

Gezocht: The Settlers 2 op CD-ROM. Het liefst ruil ik hem tegen C&C Tactical Operations. Dan mag je er nog een spel bijkiezen. Je mag er ook 4 kiezen uit: Vortex, Lemmings Chronicles, Novastorm, Cyclones, Dragon's Lair, Jammit en Megarace 1. Ik heb nog een paar spellen, en als je snel belt mag je er daar ook één uit kiezen. Die krijg je er gratis bij. Alle spellen zijn op CD-ROM en natuurlijk zijn ze origineel, alleen er zit geen handleiding bij (behalve bij C&C Tactical Operations). Eventueel ben ik ook bereid om Settlers 2 los te kopen voor max. ƒ30,-. Bel snel, Tel.0344-615613 (Tiel) en vraag naar Fedde (na 16.30 uur). Ik heb vervoer, maar je moet niet te ver weg wonen. mli@pi.net.

SEGA

Te koop voor Saturn: Fifa '96 ƒ90,-, Destruction Derby ƒ60,-, Doom (1 maand oud) ƒ100,-. Of alle drie in één koop voor ƒ235,-. Erik, Tel.0592-291201. Ik heb geen vervoer.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + Sonic 3D nieuw + Sonic 1 + 2, Mortal Kombat 2, Michael Jackson, Rambo 3, Sonic and Knuckles en vele andere spellen + Sega tip boek + boekjes. Alles samen voor ƒ325,-. David Tel.010-4583619, na 15.00 uur. Capelle a/d IJssel.

Te koop aangeboden: MegaDrive II + 2 joysticks + 6-button joystick + 25 spellen. Alles in één koop ƒ300,-. Bart Tel.0402814127 of Tel.0402836984.

Te koop: MegaDrive + Mega CD + 2 controlpads + 9 MegaDrive spellen (o.a. Virtua Racing, Brian Lara Cricket, Streets of Rage, Sonic Pinball etc.) + 9 Mega CD spellen (o.a. Double Switch, Road Avenger, Ground Zero Texas, Ecco the Dolphin, Night Trap, Sewer Shark etc.) + ongeveer 12 demo-spellen + hint boekje. Prijs ƒ375,-. Ik verkoop ook de spelletjes apart vanaf ƒ25,-. Tel.010-4528226, vraag naar Olaf.

Te koop: Saturn, 7 spellen, 3 joysticks (1 grote) + import Cartridge voor Amerika spellen. Prijs n.o.t.k. Christian. Tel.0481-432886.

Te koop: Saturn met 1 pad en 1 Sega Stunner Gun + Virtua Cop 2 en Replay Pro. Prijs ƒ560,-. Tel.010-4235897.

Te koop: Game Gear + adapter + vergrootglas + converter voor 8-bit spellen + 5 spellen: voor Game Gear; Mickey Mouse Legend of Illusion, Lemmings, Desert Speedtrap, The Jungle Book. Voor 8-bit: Mickey Mouse Castle of Illusion. Voor een prijs van ƒ225,-. Tom Rijnders Tel.072-5618932.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads + 12 spellen (o.a. Ecco, Flashback en Two Crude Dudes). Tel.0162314296.

Te koop/te ruil voor de Saturn: Ultimate MK 3 ƒ75,-, Exhumed ƒ75,- of ruilen tegen Vampire Hunter, Sonic 3D, WipeOut, Panzer Dragoon 2, Earthworm Jim 2 of andere leuke spellen (geen sport). Tel.0521-514178.

Gevraagd: Wie heeft er voor mij op de MegaDrive Psycho Pinball. Ik wil hem ruilen voor Toy Story, Street Racer, NBA Jam of Demolition Man. Tel.072-5719873, vraag naar Mike. Ik heb geen vervoer en ruil niet per post. Heerhugowaard.

Te koop: Game Gear + adapter en 7 fantastische spellen (o.a. Lemmings, Smurfen, Monstertrucks, Wars, Sonic e.a.) + opbergtasje en vergrootglas. Prijs ƒ250,-. Tel.0316-223460, na 18.00 uur. Vragen naar Tim.

Te koop voor de Saturn: Daytona USA ƒ50,- & Victory Goal ƒ50,-. Tel.0341-361316, Aaltwin.

Te koop: MegaDrive II, 2 joypads + voetpedaal en Game Genie. De spellen: Turtles Tournement Fighters, Alien Storm, Turtles the Hyperstone Heist, Golden Axe 2, Hook, Acme Allstars, Sonic 2 + codes en Aldred Beast. Alles is compleet met boekjes en doos. Alles kost ƒ300,-. Tel.074-2421713. Gijs Toren. Het adres geef ik als je belt.

Te koop: Game Gear + 9 spellen (Prince of Persia, Super Monaco GP, Robocop vs Terminator, Klax, Micro Machines, Sonic 1 & 2, Hook en Game Pack 4 in 1) + tas + (auto)adapter. Prijs ƒ325,-. Tel.036-5331818.

Te ruil voor MegaDrive: Mijn Street of Rage I, Altered Beast tegen jouw Urban Strike en Davis Cup Tennis. Geen vervoer. Tel.0297-326969, Raymon, Kudelstaart.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads + 8 spellen o.a. Street Racer, Street Fighter, FIFA'97, Donald in Maui Mallard, Mickey Mouse, Sonic 1/2 en Quackshot. Winkelwaarde ƒ940,-, over de prijs valt nog wel te praten. Tel.055-5419749, Mark (Apeldoorn).

Te koop voor MegaDrive: TAZ in Escape from Mars en Samurai Shodown per stuk voor ƒ20,-. Tel.026-3612328 (Arnhem), vragen naar Maarten.

Te koop: Saturn + 17 spellen, 2 controllers + arcade racer stuur, Virtua Gun en Photo CD. Alles samen voor ƒ1250,-. Ik ben na 5 uur bereikbaar. Tel.024-6841597, Mathieu (Nijmegen).

Te koop: MegaDrive II + 3 controllers (1 6-knops) + een Game Genie + een converter + een menacer + 16 spellen + 29 spellen o.a. I.S.S. De Luxe, Donald Duck in Maui Mallard, Sonic en Knuckles, Fifa '96 e.v.a. ƒ850,-. Tel.020-6114581 (na 18.00 uur, vraag naar Niels). De eerste koper krijgt er gratis een Game Boy + 9 spellen bij + 7 PU's en het blad Sega Pro.

powersales

Te koop: MegaDrive, 2 controllers, alle aansluitingen en 7 spellen: Aryton Senna's Super Monaco GP2. De volgende zes zijn op 1 disk: De Revenge of Sinobi, Columns, Golden Axe, Wordcup Italia '90, Super Hang-on, Streets of Rage. Alleen Aryton Senna's Super Monaco GP2 heeft een hoesje, de andere disk niet. De boekjes zitten erbij maar geen doos. Hij is ongeveer 1 jaar oud en in perfecte staat. Winkelwaarde ƒ300,-. Bij mij ƒ165,-. Alleen na 18.00 uur bellen. Tel.0573-257061, Lochem. Cees Seevinck.

Te koop gevraagd voor de Saturn: Videocartridge, arcadestuur, multi-playadaptor, modem en de spellen Hi-octane, Megaman X3, Sonic Wings Secial, Iron Storm, Resident Evil, Vampire Hunter, Die Hard Trilogy of ruilen tegen mijn: Nights, UMK 3, Athlete Kings, Sega Rally, Streetfighter Alpha, Battle arena Toshinden Remix, Wingarms en Victory Goal (alleen Nights ruilen voor Die Hard Trilogy). Tel.0111-401895, na 16.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 3 spellen voor 2500 Bfr. 20 MegaDrive spellen voor 7000 Bfr, per stuk 500 Bfr. Verzendkosten inbegrepen. Eddy Moons, Ierse Predikherenstraat 3, 3000 Leuven (België).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Fhx Attack Chopper, Megagames 1, Risky Woods, Sonic 1, Road Rash 2 ruilen voor Tiny Toons ACME All Stars, Sword of Vermillion of andere. Tel.038-3855680, Jan.

Te koop gevraagd: Originele Hintboek + plattegrond voor MegaDrive spel Phantasy Star 2. (max. ƒ10,-) Tel.038-3855680, Jan.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Home Alone tegen Shinning in the Darkness of Micro Machines of Lost Vikings of Toejam en Earl of hij is te koop voor ƒ50,-. Shinobi 3 wil ik ruilen tegen Earthworm Jim 2 of Batman en Robin. Tel.0492-542947.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 1 turbojoystick + 9 spellen (o.a. Rock 'n Roll Racing, Fifa Soccer en Mega-Games 1). Alles voor ƒ500,-, winkelwaarde ƒ750,-. Tel.071-5213980, bellen na 6 uur, vraag naar Julian.

Te koop: MegaDrive + normale joypad + turbojoypad + arcade joystick + heel erg veel spellen zoals Sonic's, Mortal Kombat 2, Sylvester and Tweety, Streetfighter, enz. Vraagprijs ± ƒ899,-, maar spelletjes of joysticks ook los te koop. Tel.0545-295841, Li.

Te koop: Mijn Saturn incl. Memory Back-up, het spel Nights into Dreams + 3D control pad, het spel The Story of Thor 2. Alles in nieuw staat (5 maanden oud). Alles incl. doosjes + boekjes, in originele verpakking. Nieuwprijs ƒ920,-, Nu ƒ475,- (vaste prijs). Reageer snel: Karel de Klerk. Tel.026-3817785 (Arnhem).

Te koop: MegaDrive + 2 controllers en 11 spellen o.a. Theme Park, Aladdin, Lion King, Mickey and Donald incl. Menacer (kanon) + 6 in 1 spel voor ƒ450,-. Martijn Dingemans, Culemborg. Tel.0345-518523.

Te koop: MegaDrive met 10 spellen o.a. Sonic 1, Batman, Robocop, Terminator 2, Streets of Rage, Indiana Jones, Hulk, Flashback, Comix Zone, Ecco. Koopje! ƒ300,-. Alles compleet met boekjes in de originele kaft. Tel.010-4160793, Rotterdam/Hoogvliet.

Te koop: Saturn met 1 controller, een RF-Unit en 6 spellen (Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Daytona USA, Panzer Dragoon 2, UEFA Euro '96 en Tomb Raider). Alles is in goede staat. De doosjes en boekjes zijn compleet. Prijs ƒ650,-. Tel.0315-340753 (Tom).

Te koop: MegaDrive II + 6 spellen + 2 joysticks voor ƒ250,-. De spellen zijn: Risky Woods, Zool, Bubsy, Fifa '94, Street Racer, Buba 'n' sticks. Tel.0182-582911, Coen.

Te koop: 14 MegaDrive II spellen o.a. NBA Jam, Aladdin, Fifa Int. Soccer. Vanaf ƒ25,-. Tel.058-2885818, b.g.g. Tel.06-59512612.

Gezocht: Het spel Theme Park (voor de Sega 16 bit). Tel.045-5463134, vraag naar Tim.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers en de spellen: Sonic 1 + 2, Aladdin. Prijs ƒ200,-. Tel,015-2614286. Alex Hamerling.

Te koop: Saturn, 2 joysticks, stroomsnoer, scartkabel + een spel Streetfighter Alpha voor ƒ650,-. Tel.026-4421813 of 06-54762035.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: De spellen SF SCE en Super SF 2. Ruilen tegen NBA Jam of Super Bomberman 2 voor ƒ50,- per stuk. Tel.0485-342829.

Te koop: MegaDrive met arcade joystick en 8 spellen (o.a. Golden Axe, Shinobi en Terminator 2 arcade game). Prijs ƒ100,-. Tel.0481-371616 (Pepijn).

Te ruil voor MegaDrive: MK 3, Fifa '94 en '97, Street of Rage 3, Asterix, NHL '95, Daffy Duck goes Hollywood, Crash Dummies, 6 in 1 (Street of Rage 1, Shinobi, Super Hang On, World Cup, Golden Axe, Colums) en een game genie met codeboek. Tel.040-2571214, na 8 uur.

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 2 controllers + de volgende spellen: Virtua Racing, Mortal Kombat 2 en 3, Lion King, Fifa Soccer, Greendog en een game genie (game genie ook los te koop). Alles is compleet en in goede staat met codes voor sommige spellen. Nieuwprijs ± ƒ1100,-. Vraagprijs: Daar komen we vast wel uit. Ik wil hem eventueel ook wel ruilen voor PC CD-ROM spellen of een joystick/joypad. (+ bijbetaling). Tel.0113-548717, vraag naar Rogier.

Te koop: MegaDrive met twee joypads en de spellen NHL 96, Jungle Book, Earthworm Jim, Ristar, Super Monaco GP, Ultimate Soccer, Wimbledon, Mickey Mania. Alles met handleiding in doos voor maar ƒ175,-. Tel.0187-602602 (na 6 uur), Arno.

Te koop: Game Gear + adapter (van Sega) ƒ100,- + handleiding, MK 3 ƒ40,- + doosje, hoesje, handleiding, MK 2 ƒ35,- + hoesje, handleiding, Jurassic Park ƒ35,- + hoesje, handleiding, Sonic Chaos ƒ35,- + hoesje, handleiding, Sonic 2 ƒ35,- + hoesje, Sonic 1 ƒ25,- + hoesje, Wimbledon ƒ25,- + hoesje, handleiding, World Series Baseball ƒ30,- + hoesje, handleiding, Leaderboard Golf ƒ20,- + hoesje, Pack 4 in 1 ƒ20,- + hoesje, handleiding, Joe Montana Football ƒ20,- + hoesje, handleiding, Columns ƒ10,- + handleiding. Alles bij elkaar voor ƒ350,- (ƒ80,- korting) + vergrootglas, Game Gear tas (gratis). Interesse? Bel dan Tel.024-6962947, Mook (onder Nijmegen), vraag naar Kees.

Te koop gevraagd voor MegaDrive: Dune 2, Story of Thor, Maui Mallard, Theme Park of Beavis and Butt-head voor ± ƒ75,-. Ik heb te koop/te ruil: Quackshot, Addams Family, The Inmortal, Bubsy, The Aquatic Games, Castle of Illusion, James Pond 2, Sonic CD (Mega CD) voor ƒ25,- alleen Sonic en Road Avenger ƒ40,-. Voor Dune 2 wil ik ook wel 3 spellen ruilen. Tel.036-5325570, vraag naar Jeffrey.

Te koop: MegaDrive compleet + 13 spellen o.a. Sonic 1 + 2 + 3, Pinball, Knuckles, Lion King, Jurassic Park Ramp Editie, Turtles Hyperstone, SF 2, Rocket Knight, Zool, Fifa Soccer, GP Monaco. Spellen los ƒ50,-, allles in 1 koop voor ƒ500,-. Tel.030-6379378.

Te koop: Game Gear met adapter, 4 spellen: Mortal Kombat 2, Sonic 2, Sonicdrive en Columns, een vergrootglas en de Game Gear tas. Van al deze spullen heb ik de originele doos en de handleiding. Dit alles voor maar ƒ300,-. Tel.030-6063909, vraag naar Michael van Tellingen.

Te koop: Ultimate MK 3 en X-men voor Saturn. Prijs ƒ70,- per stuk. Tel.0495-651835; B quick or B sorry.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads (1x 3-button en 1x 6-button), 6 spellen (Streetfighter 2 SCE, Pitfall, Jurassic Park, World of Illusion, Sonic 2, Mega Games 2), Menacer met 6 spellen. Alles met doosjes en handleiding. Alles in 1 koop ƒ300,-. Tel.030-2517557, Dirk.

Te koop: Sega Rally, Nascar 2, GP 2, Destruction Derby 2, Screamer 2, GP Manager, Touring Car Championship, Tomb Raider, Discworld 2, Red Alert, Virtua Cop, Fifa '97, Larry 7 en veel andere. Bel snel Tel.0341-361316, Aaltwin of Tel.0341-556662, Dick.

Te koop: Mijn Saturn incl. 5 spellen en 1 demo en 2 joysticks. De spellen zijn: Sega Rally, Daytona USA, Virtua Fighter 1 + 2 en Mortal Kombat 2. Heb je interesse? Tel.0313-653593, prijs ƒ595,-.

Te koop: Game Gear + tasje + accu + adapter + vergrootglas + 8 spellen (o.a. Sonic Triple Trouble, Ren & Stimpy en Asterix) + Alle doosjes en boekjes. Nu voor ƒ300,-. Tel.0165-532461, Roosendaal, Gerard Klijs. (Ik ruil ook per post.)

Te koop: MegaDrive met 2 joypads en 21 spellen o.a. Mickey Mania, Vectorman, Toejam & Earl 2, Mr. Nutz, Streets of Rage 3, Earthworm Jim 2. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.026-3812289, Arnhem. Bellen na 17.00 uur en vragen naar Raymond.

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation + 2 controllers, 16 demo CD's en de spellen Alien Trilogy, Ridge Racer Revolution en Offworld Interceptor. Prijs ƒ500,-. Telefoon.024-6777791 in Beuningen (Gld.).

Te koop: PlayStation + 2 joypads + memory card en 8 spellen o.a. Tekken 2, Destruction Derby, Rayman, Shellshock, Track and Field enz. Alles is legaal en met handleiding. P.S. Wie het hoogste biedt, krijgt er een PlayStationtas en 4 toffe demo's bij. Thijs van Leer Tel.0485-453700.

Te ruil voor PlayStation: FIFA '97, Formula 1, Resident Evil tegen jouw Tomb Raider, Pandemonium, Crash Bandicoot of Lomax. Tevens te ruil: Destruction Derby en Lone Soldier tegen jouw: Theme Park, Fade to Black of Myst of een ander spel. Tel.026-4436212.

Te ruil voor PlayStation: MK 3 of Destruction Derby + ƒ15,- tegen jouw Crash Bandicoot, F1 of WipeOut 2097. Tel.030-2931856, Utrecht.

Te koop: Ridge Racer ƒ85,-, Magic Carpet ƒ90,- of samen voor maar ƒ165,-. Tel.0343-454535.

Te koop: Johnny Bazookatone, 3D Lemmings, Thunderhawk 2, Mortal Kombat 3, Streetfighter The Movie (Am.) per stuk ƒ65,-. Doom, Tekken 2 per stuk ƒ80,-. Snelle bellers krijgen demo CD's. Alles in één koop ƒ300,-. Tel.0297-288107.

Te koop aangeboden: Meer dan dertig verschillende titels (USA en PAL) waaronder toppers als Resident Evil, Formula 1 en Streetfighter Alpha. Prijzen tussen ƒ45,- en ƒ65,-. Alles met doosje en boekje en nog geen jaar oud. Bel na 4 uur Tel.035-5312765 en vraag naar Bor.

Te koop: PlayStation spellen o.a. FIFA '96 ƒ40,-, NBA Jam TE ƒ40,-, Road Rash ƒ50,-, Streetfighter the Movie ƒ60,-, Destruction Derby 1 ƒ75,-, Mortal Kombat 3 ƒ75,-, The Need for Speed ƒ75,-, Discworld 1 ƒ75,-, Fade to Black ƒ75,-, The Commando ƒ80,-, Crash Bandicoot ƒ80,-, Track and Field ƒ80,-, Die Hard Trilogy ƒ90,-, Tomb Raider ƒ90,-, Mortal Kombat Trilogy ƒ90,-. Totaal ƒ1075,-, mijn prijs ƒ900,-. Bellen na 16.15 uur naar Piet Tel.0570-657004. P.S. De 1e beller krijgt er een gratis joypad bij (bij aankoop van min. 4 stuks).

Gezocht voor PlayStation: Tekken 2, Rayman, WipeOut 2097, Mortal Kombat Trilogy, Doom, Pandemonium, Die Hard Trilogy, Destruction Derby 2, Formule 1 en Total NBA '96. Heb je één van deze spellen bel 035-6400695 en vraag naar José.

Te koop/te ruil: Soul Edge, Tekken 2, Pandemonium, Crash Bandicoot, WO2097, FIFA '97, Power Soccer, Rage Racer, DD2 etc. Het liefst omg. Haarlem. Tel.023-5270846 tussen 17.00 en 18.00 uur, vraag naar Bart of Ernst.

Te koop/te ruil: Krazy Ivan ƒ70,-. Tel.0341-421215, Martijn.

Te ruil voor de PlayStation: Destruction Derby en WipeOut. Ruilen tegen Crash Bandicoot, Toshinden 1 of 2 of Tekken. Of allebei tegen Tekken 2, Die Hard Trilogy of Resident Evil. Tel.0412-637557. Vraag naar Stijn.

Te koop: PlayStation + 3 joypads + Memorycard + 10 demo discs en boeken + 20 spellen. Prijs ƒ1500,-, Richard in Tiel Tel.06-52722846. Spellen ook los te koop: Die Hard Trilogy ƒ75,-, Resident Evil ƒ70,-, Tekken 2 ƒ75,-, Road Rash ƒ70,-, Formula 1 ƒ75,-, Alone in the Dark ƒ60,-, Alien Trilogy ƒ60,-, Street Racer ƒ65,-, Adidas Power Soccer ƒ65,-, Track & Field ƒ65,-, Mortal Kombat 3 ƒ50,-, Pete Sampras Tennis ƒ70,-, Shellshock ƒ50,-, Power Serve Tennis ƒ50,-, Rayman ƒ50,-, Destruction Derby 1 ƒ50,-, Extreme Games ƒ50,-, Battle Arena Toshinden 1 ƒ50,-, Tekken deel 1 ƒ50,-, FIFA Soccer'96 ƒ40,-, Lone Soldier ƒ40,-, Twisted Metal 1 ƒ50,-. Tel.06-52722846.

Te koop: PlayStation, 1 week gebruikt. Incl. originele joystick, extra joystick (Acces Line), Demo CD ROM, Extreme Games, Power Soccer, Formula 1, kabels en scartplug, Performer Turbowheel stuurwiel met pedalen, extra Sony insteek memory card. In één koop ƒ850,-. Tel.074-24434607.

Gezocht: Ik zoek spellen voor PlayStation, het liefst ruilen. Geen vechtof sportspellen, maar wel: Tomb Raider, Lomax, Pandemonium, Casper, Rayman 2, Motor Toon G.P.2. Ik heb nog: Die Hard Trilogy, Time Commando, Broken Sword, Pro-pinball the Web, Offworld Interceptor, Power Serve, Jumping Flash, enz. Tel.0527-617818. Ik stuur ook met de post!

Te koop/te ruil: Resident Evil ƒ90,- of te ruil voor een ander wreed spel zoals: Tekken 2, Tomb Raider, Mortal Kombat Trilogy, Broken Sword, Pandemonium enz. Tel.026-3612328 (Arnhem). Vragen naar Thijs.

Te ruil: Track & Field, Toshinden, tegen een ander PSX spel. Tel.035-5316169, vraag naar Hans-J. Geen vervoer (bij Hilversum).

Te koop/te ruil: Spelletjes voor op de PlayStation en wie o wie heeft de oplossing van Discworld gevonden. Tel.0527-699056. (Daar staat een demo CD tegenover.)

Te koop voor PlayStation: Crash Bandicoot, vraagprijs ƒ100,-. Omgeving Roosendaal, Breda. Tel.0165-560260, Nils Bressers.

Te koop: 3D Lemmings ƒ65,-, Fifa '96 ƒ55,-, Toshinden 2 ƒ65,-, D Derby ƒ65,-, Defcon 5 ƒ40,-, Tomb Raider ƒ95,-. Tel.015-2840747.

Te koop: Omgebouwde PlayStation + memory card + 2 joysticks + 7 spellen + alle kabels. De spellen zijn: Formule 1 (gold disc), MK Trilogy, Adidas Power Soccer, Johnny Bazookatone, Tomb Raider, Destruction Derby, Tekken 2 (gold disc) + Demo CD 1. Vraagprijs ƒ750,-. Tel.035-6836263, na 19.00 bellen s.v.p. (Donny). Omg. Hilversum (ik heb geen vervoer).

Te koop: PlayStation, 2 joypads, memorycard, scartkabel, 8 spellen o.a. Tekken 2, Rayman, Track and Field. Alles Europees en precies zoals ik het heb gekocht!! P.S. Wie het hoogst biedt, krijgt een PlayStationtas + 4 demo's erbij Tel.0485-453700.

Te ruil voor PSX: Fifa '97, Defcon 5, Air Combat, Warhawk, Shellshock, Destruction Derby 1, Formula One. Ruilen tegen: Die Hard Trilogy, Sportspellen (Am. Football, Tennis, Golf), Micro Machines V3, Destruction Derby 2, Wipe Out 2097, Crash Bandicoot of een ander leuk spel. Tel.0251-657193, vragen naar Jerke.

Te koop voor PSX: Adidas Power Soccer ƒ60,-, Johnny Bazookatone ƒ50,-, Warhawk ƒ45,-, Ridge Racer ƒ50,-, Ridge Racer Rev. ƒ65,-, Destruction Derby ƒ45,-, Twisted Metal ƒ50,-. Jurriaan Souer Tel.030-2250595.

Te koop: Omgebouwde PlayStation USA, PAL, JAP, 2 joypads, memorycard + 18 spellen o.a. MKT, Tomb Raider, Formule 1, Soul Edge, Wipe-Out 2097, Resident Evil, Area 51 e.a. en ± 9 demo's. Prijs ƒ1100,-. Tel.030-2801119.

Te koop: Europese PlayStation met demo-CD, scart, rf-kabel en twee joypads plus vijf spellen: Ridge Racer, Mortal Kombat 3, The Need for Speed, Streetfighter Alpha, Formula 1 voor ƒ750,-. Tel.050-4091157, vraag naar Vincent.

Te koop: Sony PlayStation met de spellen: Krazy Ivan, Shellshock, Crash Bandicoot + Arcade Racestuur + Memory card + 4 demo CD's + alles compleet met doosjes, boekjes en garantie + aankoopbewijs + rf- en scart-aansluiting. Prijs ƒ595,-. Tel.0113-552494.

Te ruil: Crash Bandicoot tegen Burning Road en 3D Lemmings tegen een tof vechtspel. Vragen naar Gerwin. Tel.0599-651016

DIVERSEN

Te koop: SNES (6 maanden oud) met 2 joypads, 10 spellen + opbergkoffertje voor ± ƒ300,- of ruilen voor 4 (of 3 als het heel toffe zijn) PlayStation spellen. Tel.0229-243437, vraag naar Leon.

Te koop/te ruil voor de SNES: DKC ƒ80,-, Super Double Dragon ƒ30,-, F-Zero ƒ30,-, Streetfighter 2 Turbo ƒ50,-, Dragon's Lair ƒ30,-, Aladdin ƒ75,-, Lion King ƒ75,-, Pit Fighter ƒ25,-, Star Wing ƒ40,-, NBA Jam TE ƒ50,-. Tevens te koop Multi Player ƒ10,-. Eventueel ruilen voor: Kuifje in Tibet, Theme Park of PlayStation spellen: Die Hard Trilogy, Soviet Strike, Need for Speed of Formule I. Tel.020-4821830.

Te koop voor Lynx: 15 spellen + tas voor ƒ45,-. Tel.030-2931856, Utrecht.

Te koop: PlayStation, 1 controller + 1 Hori Stick en 1 memorycard + Tobal no. 1 en Project Overkill + 1 Demodisk. Prijs ƒ399,- of ruilen voor een video CD adapter voor de Saturn. Tel.010-4235897

Te koop/te ruil: Primal Rage, Catfight, EK'96. Allemaal origineel, compleet met handleiding en doos. Ruilen tegen een leuk spel voor de SNES. Tel.043-3615747, Cédric, Maastricht.

Te koop voor 3DO: Demo CD: Olympic Games 96 voor maar ƒ2,50. Tel.0229-262853.

Gevraagd: Ik zoek codes voor Streetrod 2 en Crime Wave (allebei voor PC). In ruil daarvoor heb ik codes voor Asterix en voor de MegaDrive. Gert-Jan Meijerink. Tel.0548-514259.

Gezocht: California Games voor de Atari Lynx. Tel.078-6174738, vraag naar Linette.

Te koop: MegaDrive + 1 joystick, 4 controllers (waaronder 1 programmeerbare en 1 6-button met slow-motion en Turbo-Fire), 2 voetpedalen en 16 spellen (o.a. Ultimate MK 3, SSF 2, Fifa '96, Virtua Fighter 2 en Virtua Racing) er zit ook nog een game genie bij. Prijs ƒ500,- of ruilen tegen een Saturn + 2 controllers. Tevens te koop: Atari Jaguar 64-bit spelcomputer + 2 controllers en 16 spellen (o.a. Alien vs. Predator, Iron Soldier en Hoverstrike). Prijs ƒ400,-. Alle bovengenoemde spullen zijn met originele verpakkingen en handleidingen. Voor snelle bellers een Barcode Battler gratis. Te.075-6168777 (Zaandam), vraag naar Django.

Aangeboden: Gratis Amiga CD's (je moet wel de portokosten betalen) met vele 10-tallen spellen + veel extra's. Tel.0229-262853.

Gevraagd: Wie wil voor mij de volgende 'player's guides' uit het Engelse blad 'Nintendo' kopieëren? Metroid Player's Guide Part I, III, uit Nintendo 24 en 26 van 1994. Ook deel III van Breath of Fire 2 uit Nintendo 47 van 1996. De kopieën kan je opsturen naar Joe Kuchlein, A. Vierlingstraat 10 III, 1065 CR Amsterdam. Tel.020-6177118.

Te koop/te ruil: Wie wil mijn Lynx handcomputer kopen met het te gekke spel Batman erbij voor maar ƒ90,-. Ik wil hem ook ruilen voor 2 a 3 SNES spellen (het liefst Theme Park). Tel.071-3648245 in Noordwijk.

Gezocht: Ruilpartner voor Amiga 500. Ik heb ± 350 spelletjes. Te koop: Jaguar, 1 controlpad en 5 spellen: Doom, Bubsy, Dargon e.a. voor ƒ250,-. Tel.0596-614995, Delfzijl, Jürgen.

Te koop gevraagd: Een goede CD-ROM speler voor de Jaguar, met een paar toffe spellen. Tel.0345-616076 (Michael).

Te koop: CD-i Burn:Cycle + soundtrack CD, nog nooit gebruikt (gewonnen). Prijs ƒ25,-. Tel.0571-275274. Twello. Vraag naar Frank.

Te koop: Atari Jaguar + 12 spellen. Prijs ƒ300,-. Tel.0599-322217.

Te koop gevraagd: Power Unlimited's van 1993, allemaal. Het liefst in de omgeving van Eindhoven. Tel.040-2418331.

Te koop voor Atari Jaguar: Cybermorph ƒ25,-, Syndicate ƒ40,-, Theme Park ƒ40,-, Alien vs Predator ƒ50,-. Tel.038-3855680, Jan.

Te koop/te ruil: Game Gear + 5 spellen + adapter ƒ125,- of ruilen tegen een Game Boy Pocket + spel. Chris-Jan Brans, Tel.0592352146, Assen.

Te koop: SNES incl. 14 spellen, scope, 3 joysticks, multiplayer + MegaDrive incl. 8 spellen, 2 joysticks. Alles met aansluitingen, handleidingen en doosjes. Prijs ƒ600,-. Tel. 030-6960364 (Zeist), vraag naar Dennis.

Te koop/te ruil gevraagd: De spellen Settlers 2 en Warcraft 2 (op CD-ROM), tegen mijn C&C, Championship Manager 2, Battle Chess, Kings Quest 5 of Sim Isle (allemaal op CD-ROM), ook te ruil tegen diverse SNES spellen. Tel.030-2435610 (Utrecht), vragen naar Ronald of Paul.

Te koop/te ruil: MegaDrive II met 2 controllers en de volgende spellen: Virtua Racing, Mortal Kombat 3, Lion King, Mortal Kombat 2, Fifa Soccer en Greendog + een Game Genie. Alles is compleet en met codes voor sommige spellen. Ik wil alles (met eventueel bijbetaling) ook wel ruilen voor CD-ROM spellen (liefst Mega-Race 2, Warcraft 2, GP 2, C&C Red Alert) of een goeie joypad of joystick (Wingman Warrior). Prijs: daar komen wij wel uit. Tel.0113-548717, vraag naar Rogier.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Anne Kik.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater, Jacoline van der Klip Marga Kanters.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Dave Duijn, 020-4875547 Gjalt Dijkstra 020-4875258
Rinus van Arnhem, 020-4875436

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden besteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk ...ekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK Aangesloten bij Notu

DE QWIFZ

DOOR ARYTON

ER ZWERFT EEN **VAMPIER** ROND OP QWIF*

*LEES VORIGE **PU**







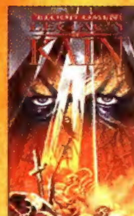









PlayStation
LOBOTOMY SOFTWARE INC.


BLOOD OMEN
KAIN


PlayStation


QUALITY
PRODUCT
BMG
INTERACTIVE

PlayStation™
PLATINUM

In de *PlayStation Platinum Collectie* vind je de grootste 'classic' games die ooit op PlayStation werden uitgebracht: nu voor slechts *ƒ* 59,95/1099 BEF













ƒ59,95

1099 BEF

THE BEST OF THE PAST



